HACER CÓMICS

SECRETOS NARRATIVOS DEL CÓMIC, EL MANGA Y LA NOVELA GRÁFICA

SCOTT McCLOUD

HACER CÓMICS

SECRETOS NARRATIVOS DEL CÓMIC, EL MANGA Y LA NOVELA GRÁFICA

SCOTT McCLOUD

ASTIBERRI

Prefacio

Visita cualquier librería y encontrarás toneladas de libros sobre cómo dibujar cómics en las estanterías dirigidos a dibujantes de cómics. Ojéalos y verás instrucciones paso a paso sobre cómo dibujar uniformes de colegialas manga, músculos de superhéroes y tiras cómicas. Esos son los libros que te dicen lo que todos ellos suponen que quieres saber –cómo dibujar como tus dibujantes favoritos– y lo hacen bastante bien. Pero hay algo que no te cuentan. De hecho, hay todo un libro de secretos que se están dejando fuera.

Si algunas vez has tenido la sensación de que hacer cómics es algo más que simplemente copiar estilos de dibujo, entonces éste libro es para ti.

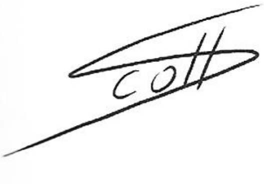
En estas páginas, he hecho lo que he podido para informar sobre los secretos de la narrativa de los que no veo que hablen otros libros, las ideas que todos los dibujantes de cómic tienen que afrontar antes incluso de coger la pluma, incluidas:

- Elegir los momentos adecuados para convertir en viñetas, qué incluir y qué dejar fuera.
- Encuadrar las acciones y dirigir el ojo del lector.
- Elegir palabras e imágenes que comuniquen en conjunción.
- Crear personajes variados y atractivos con vidas interiores y aspecto inolvidables.
- Dominar el lenguaje corporal y las expresiones faciales.
- Crear mundos ricos y creíbles para que tus lectores los exploren.
- Elegir las herramientas que son adecuadas para ti, y comprender cómo han evolucionado esas herramientas.
- Navegar por el vasto mundo de los estilos y géneros del cómic.

La industria del cómic está cambiando rápidamente. Mueren los viejos formatos y nacen otros nuevos. Industrias enteras vienen y van. Pero estos principios de la narrativa siempre se aplican. Importaban hace cincuenta años e importarán dentro de cincuenta años.

Quieras o no dibujar novelas gráficas, superhéroes, tiras de cómic estilo manga o webcomics, tendrás que poner una imagen detrás de otra para contar una historia.

Aquí tienes cómo.

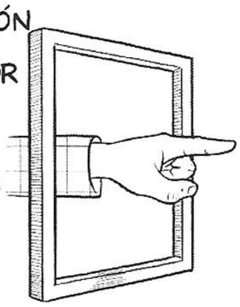


Scott McCloud

CONTENIDOS

1 INTRODUCCIÓN

8 ESCRIBIR CON IMÁGENES
- 8 CLARIDAD Y PERSUASIÓN
- 10 LAS CINCO ELECCIONES
- 11 ELECCIÓN DE MOMENTO
  - 12 UNIR LOS PUNTOS
  - 15 LAS SEIS TRANSICIONES
- 19 ELECCIÓN DE ENCUADRE
  - 20 DISTANCIA, ÁNGULO Y PUNTO DE VISTA
  - 22 PLANOS DE SITUACIÓN
  - 24 LA CÁMARA DEL LECTOR
- 26 ELECCIÓN DE IMAGEN
- 30 ELECCIÓN DE PALABRA
- 32 ELECCIÓN DE FLUJO
  - 33 DIRIGIR EL OJO
  - 36 MÁS ALLÁ DE LA PÁGINA
- 37 LA LISTA DE LAS CINCO ELECCIONES
- 38 MÉTODOS DE TRABAJO
- 39 IMPROVISACIÓN VIÑETA A VIÑETA
- 45 CLARIDAD CONTRA INTENSIDAD
- 53 INTENSIDAD CONTRA PERSUASIÓN
- 54 NOTAS Y EJERCICIOS



58 HISTORIAS PARA HUMANOS
- 58 HACEN FALTA DOS...
- 59 SIMETRÍA Y RECONOCIMIENTO
- 62 CREAR PERSONAJES CREÍBLES
- 63 DISEÑO DE PERSONAJES
  - 64 VIDA INTERIOR
  - 70 DISTINCIÓN VISUAL
  - 76 RASGOS EXPRESIVOS
- 80 EXPRESIONES FACIALES
  - 81 COMUNICACIÓN EMOCIONAL
  - 83 TIPOS DE EXPRESIONES
    - 83 LAS PRIMARIAS EMOCIONALES
    - 84 MEZCLAR E IGUALAR
    - 87 ESTADOS FÍSICOS
    - 88 SEÑALES DIRECTAS Y ESPECIALIZADAS
  - 92 MÚSCULOS FACIALES
  - 94 DIBUJAR EXPRESIONES
- 102 LENGUAJE CORPORAL
  - 103 DIFERENCIAS FRENTE A LA EXPRESIÓN
  - 104 TIPOS DE RELACIONES
    - 105 ELEVACIÓN Y ESTATUS
    - 107 DISTANCIA Y RELACIÓN
    - 109 DESEQUILIBRIO Y DESCONTENTO
    - 111 OTRAS RELACIONES
  - 112 GESTOS MANUALES
  - 114 DIBUJO DE FIGURA
    - 114 SUGERENCIAS ANATÓMICAS
    - 115 LA IMPORTANCIA DEL GESTO
  - 116 LENGUAJE CORPORAL EN ACCIÓN
- 120 PROFUNDIZANDO
- 122 NOTAS Y EJERCICIOS

128 EL PODER DE LAS PALABRAS
- 128 EQUILIBRIO E INTEGRACIÓN
- 130 LOS 7 TIPOS DE COMBINACIÓN P/D
  - 131 PALABRAS ESPECÍFICAS
  - 133 DIBUJOS ESPECÍFICOS
  - 135 DÚO ESPECÍFICO
  - 136 INTERSECCIÓN
  - 137 NTERDEPENDIENTE
  - 138 PARALELA
  - 139 MONTAJE
- 140 USAR LOS 7 TIPOS
- 142 BOCADILLOS DE DIÁLOGO
  - 142 EL "RECURSO DESESPERADO"
  - 143 IGUALAR BOCADILLO Y TONO
  - 144 ÉNFASIS Y CAJAS
- 146 ONOMATOPEYAS
- 148 COLABORACIONES GUIONISTA/DIBUJANTE
- 150 ELEGIR TU HISTORIA
- 152 HERENCIA Y PUNTOS FUERTES
- 154 NOTAS Y EJERCICIOS

158 CONSTRUIR UN MUNDO
- 158 ESTAR ALLÍ
- 160 REPASAR EL PLANO DE SITUACIÓN
- 166 VARIANTES REGIONALES
- 169 MINIMALISMO DE TIRA DE CÓMIC
  - CÓMICS Y SITIO
- 170 PERSPECTIVA
  - 171 ALTERNATIVAS NO OCCIDENTALES
  - 172 PERSPECTIVA OCCIDENTAL
  - 173 PERSPECTIVA Y CÓMIC
  - 174 IMPROVISACIÓN
- 176 REFERENCIA Y DOCUMENTACIÓN
- 178 NO SON SÓLO "FONDOS"
- 180 NOTAS Y EJERCICIOS

184 HERRAMIENTAS, TÉCNICAS Y TECNOLOGÍA
- 184 HERRAMIENTAS ESENCIALES
- 186 DIBUJAR BARATO
- 188 HERRAMIENTAS TRADICIONALES
  - 188 EL EQUIPO BÁSICO
  - 190 PINCELES, PLUMILLAS Y ROTULADORES
  - 195 ROTULACIÓN TRADICIONAL
- 196 TRANSICIONES DIGITALES
- 198 DIGITAL A IMPRENTA
- 200 DIGITAL A PANTALLA
- 202 ROTULACIÓN Y FUENTES
- 204 EQUIPO
- 206 ALTERNATIVAS DE PUBLICACIÓN
- 207 ¿QUIÉN ES EL JEFE?
- 208 NOTAS

212 TU LUGAR EN EL CÓMIC
- 212 DESCUBRIR TU ESTILO
- 215 COMPRENDER EL MANGA
- 224 COMPRENDER LOS GÉNEROS
- 229 COMPRENDER LA CULTURA DEL CÓMIC
- 238 VAGABUNDEAR
- 240 NOTAS

244 HACER CÓMICS
- 244 UN BUEN TRABAJO SI PUEDES CONSEGUIRLO
- 246 VIEJOS Y NUEVOS MERCADOS
- 249 TU TURNO
- 252 "LA PÁGINA EN BLANCO"
- 255 NOTAS

256 BIBLIOGRAFÍA / LECTURAS SUGERIDAS
258 CRÉDITOS ARTÍSTICOS
259 ÍNDICE

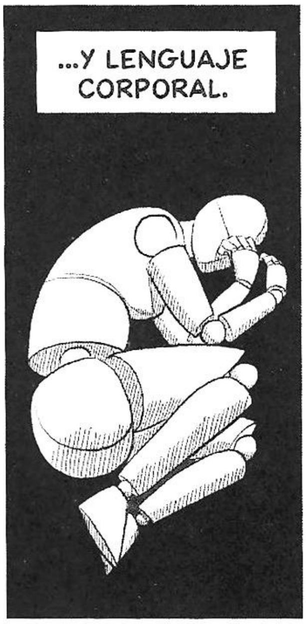
INTRODUCCIÓN

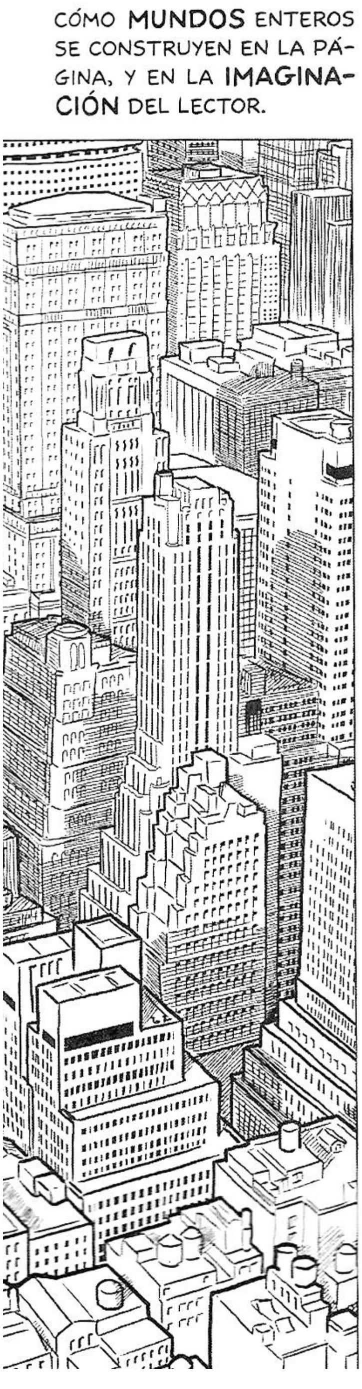
* VER BIBLIOGRAFÍA

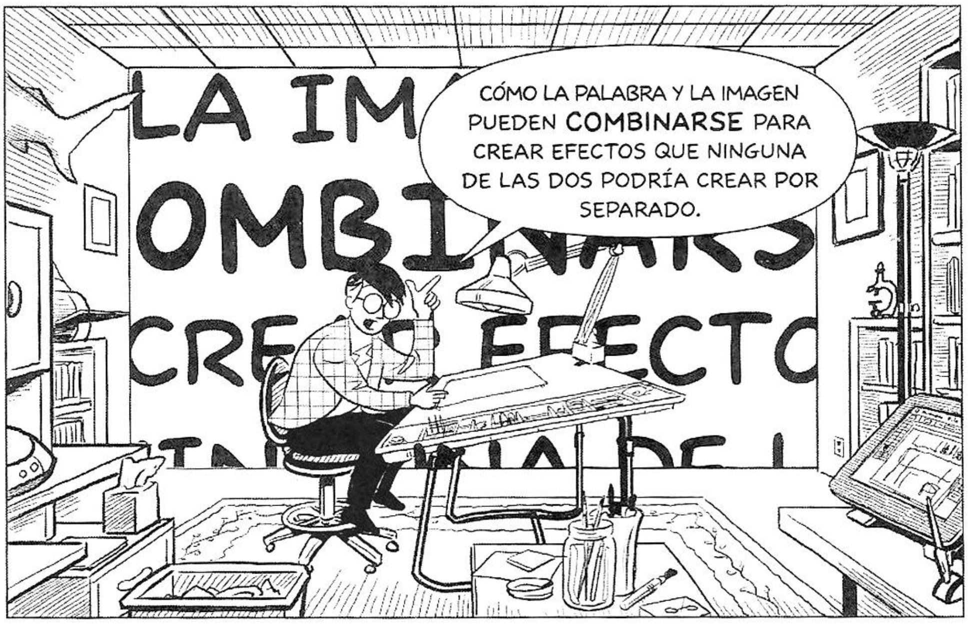
ASÍ, PARA VUESTRO BENEFICIO Y PARA EL MÍO, HE "VUELTO AL TABLERO DE DIBUJO" UNA VEZ MÁS, Y HE RECOPILADO TODO LO QUE SÉ SOBRE EL ARTE DE CONTAR HISTORIAS CON IMÁGENES...
...Y LUEGO HE PENSADO EN LO QUE NO SABÍA, HE RELLENADO ESOS HUECOS Y LO HE PUESTO TODO JUNTO.
ESTOS SON LOS PRINCIPIOS BÁSICOS DE LA NARRATIVA DEL CÓMIC...
CONCEPTOS QUE VAN MUCHO MÁS ALLÁ DE LOS TÍPICOS LIBROS DE CÓMO SE HACE.
LOS PRINCIPIOS DE CLARIDAD Y COMUNICACIÓN, POR EJEMPLO, Y CÓMO GUÍAN EL RITMO DE NUESTRAS HISTORIAS...
...ENCUADRAN...
...Y REPRESENTAN.
CÓMO EL OJO DEL LECTOR ES CONDUCIDO DE VIÑETA A VIÑETA, Y CÓMO LA MENTE DEL LECTOR ES PERSUADIDA PARA QUE LE IMPORTE LO QUE VE.

CÓMO LOS DIBUJANTES CONECTAN CON LOS LECTORES A UN NIVEL HUMANO A TRAVÉS DEL **DISEÑO DE PERSONAJES...**
SIN CUELLO
ESTA VEZ CINCO DEDOS
HACERLE MÁS GORDO (¿O PERDER PESO PARA IGUALARLO?)
SIENES CANOSAS
FORMA DE "D"
¡NO! ¡NO!
SCOTT
~~¡Y CARICATO!~~
SCOTT
~~CARICATO~~
¡¡NO!!

...EXPRESIONES FACIALES...


...Y LENGUAJE CORPORAL.


CÓMO **MUNDOS** ENTEROS SE CONSTRUYEN EN LA PÁGINA, Y EN LA **IMAGINACIÓN** DEL LECTOR.


CÓMO LA PALABRA Y LA IMAGEN PUEDEN **COMBINARSE** PARA CREAR EFECTOS QUE NINGUNA DE LAS DOS PODRÍA CREAR POR SEPARADO.
LA IM
OMBINARS
CRE EFECTO

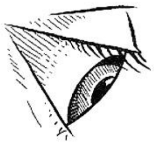
POR QUÉ LA GENTE ELIGE LAS **HERRAMIENTAS** QUE ELIGE PARA **CREAR** ESTAS HISTORIAS.

Y POR QUÉ ELIGE UN **TIPO** DE HISTORIA EN VEZ DE **OTRA**.

DIBUJOS DE LYNN JOHNSTON, DAVID MAZZUCCHELLI, ART ... RUMIKO TAKAHASHI, DAVID B. Y DEMIAN 5 (VER CRÉDITOS ... PÁGINA 258).

Y AQUÍ ESTÁN.

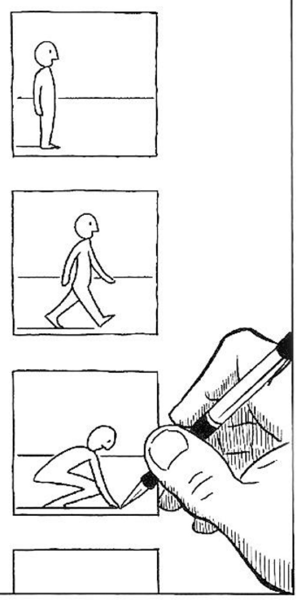
HACER CÓMICS



Capítulo Uno

Escribir con imágenes

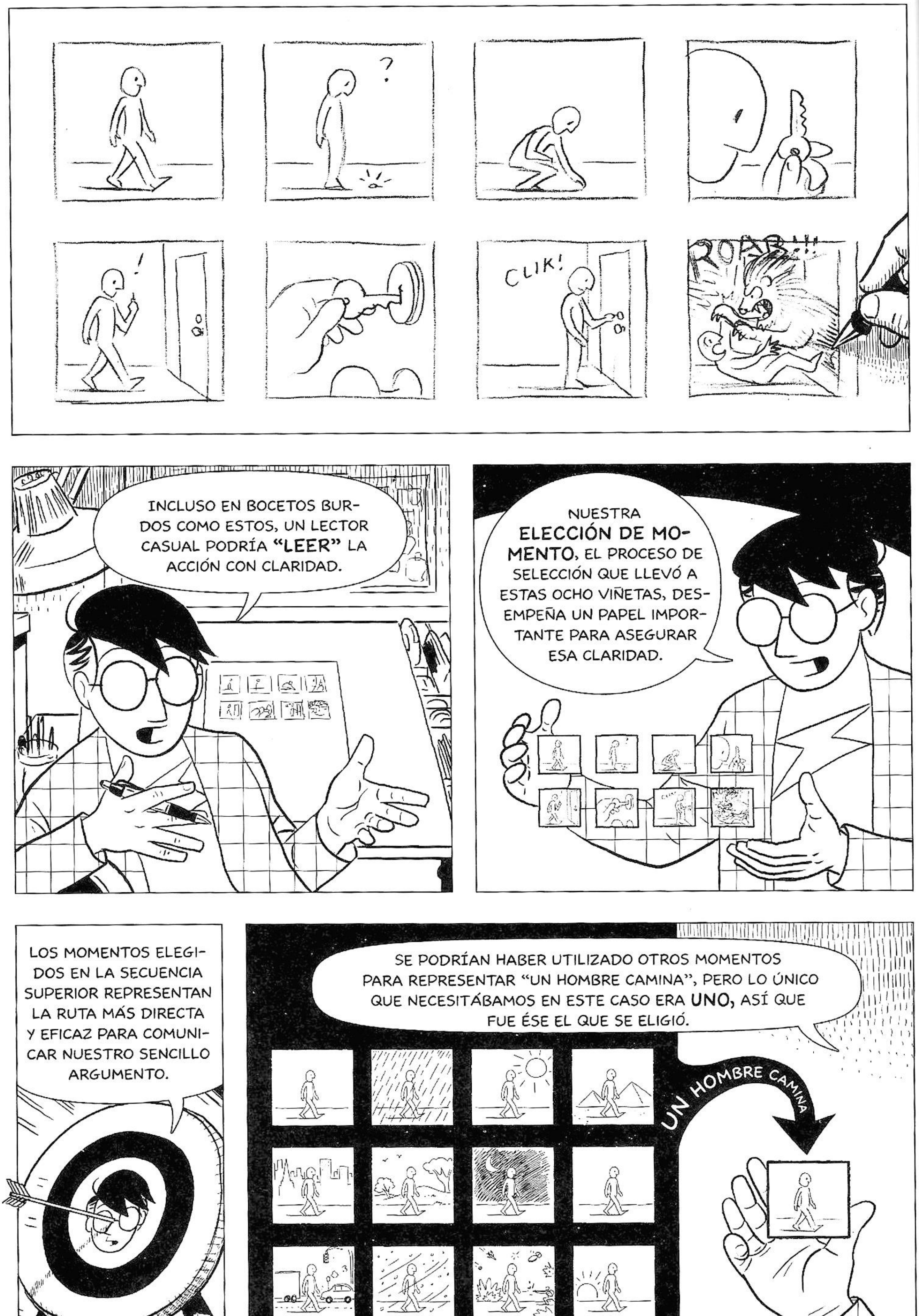
Claridad, persuasión e intensidad

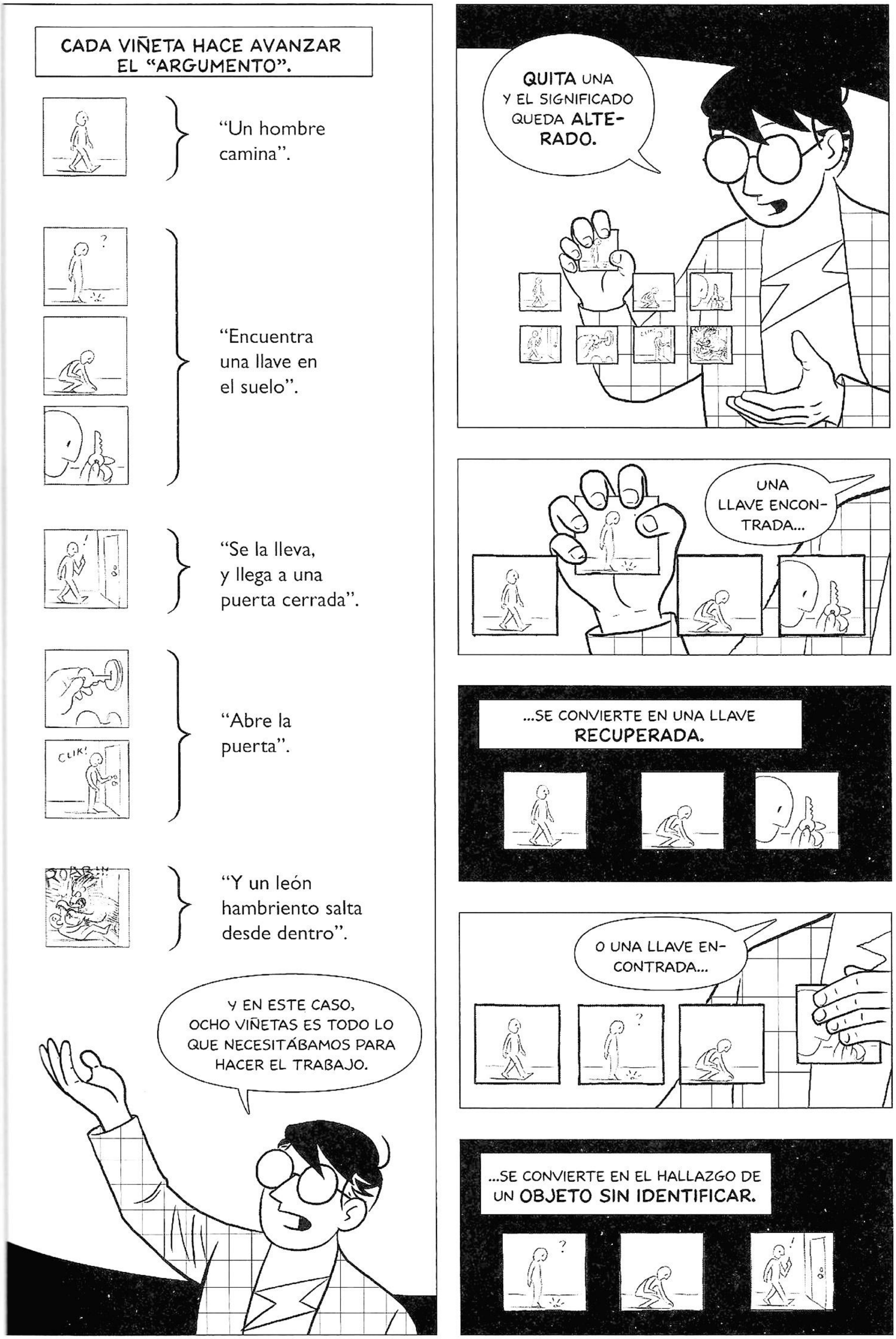


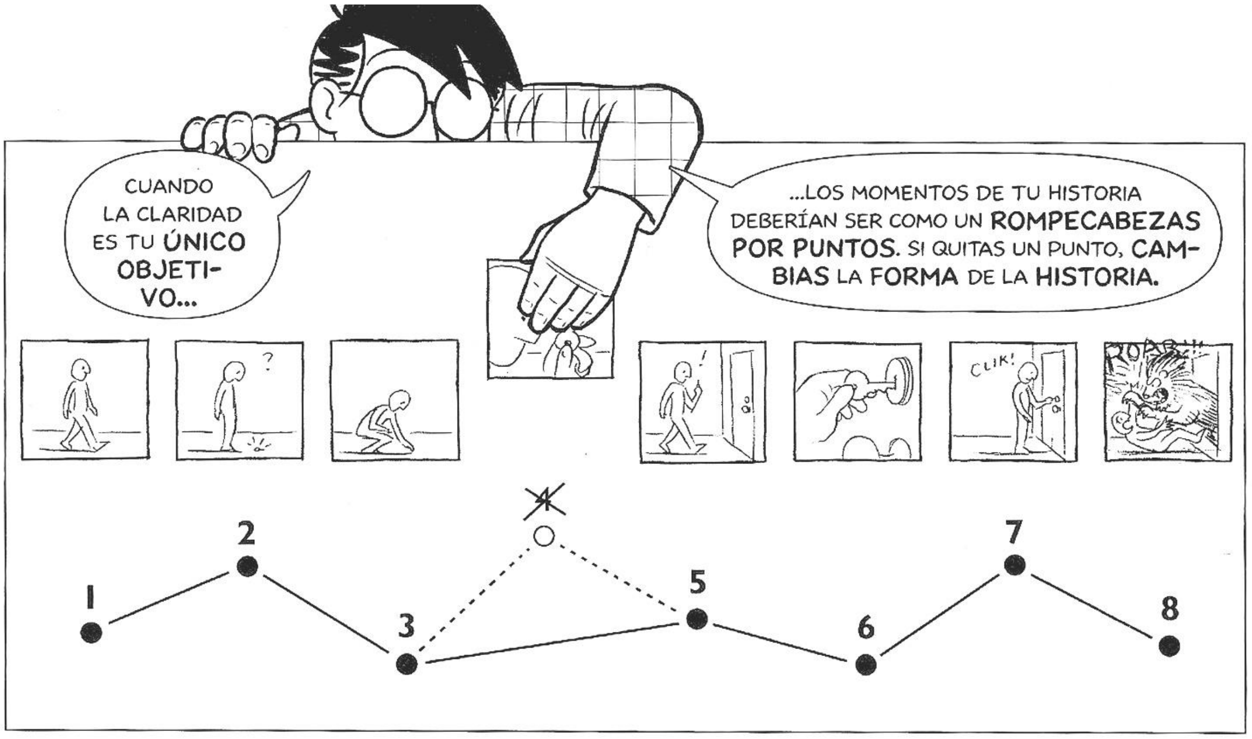
DISCULPAS A C. SCHULZ

ELECCIÓN DE MOMENTO
DECIDIR QUÉ MOMENTOS INCLUIR EN UNA HISTORIA EN CÓMIC Y CUÁLES DEJAR FUERA.
1
2
3
ELECCIÓN DE ENCUADRE
ELEGIR LA DISTANCIA Y EL ÁNGULO CORRECTOS PARA VER ESOS MOMENTOS...
...Y DÓNDE CORTARLOS.
ELECCIÓN DE IMAGEN
REPRESENTAR A LOS PERSONAJES, OBJETOS Y ENTORNOS EN ESOS ENCUADRES CON CLARIDAD.
ELECCIÓN DE PALABRA
ELEGIR PALABRAS QUE AÑADAN INFORMACIÓN VALIOSA Y QUE FUNCIONEN BIEN CON LAS IMÁGENES QUE LAS RODEAN.
¡EH!
ELECCIÓN DE FLUJO
GUIAR A LOS LECTORES A TRAVÉS Y ENTRE LAS VIÑETAS DE UNA PÁGINA O EN PANTALLA.
ÉSTOS SON LOS CINCO ESCENARIOS DONDE TUS DECISIONES PUEDEN MARCAR LA DIFERENCIA ENTRE UNA NARRACIÓN CLARA Y CONVINCENTE Y UN CAOS CONFUSO.
ELECCIÓN DE MOMENTO
ELECCIÓN DE ENCUADRE
ELECCIÓN DE IMAGEN
ELECCIÓN DE PALABRA
ELECCIÓN DE FLUJO

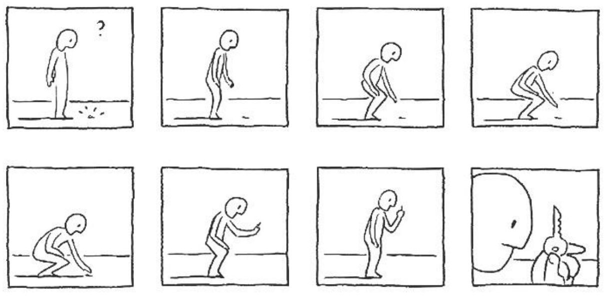
EMPEZANDO POR LA PRIMERA, ECHEMOS UN VISTAZO A CADA UNA Y CÓMO ENCAJAN TODAS JUNTAS.
ELECCIÓN DE MOMENTO
ELECCIÓN DE ENCUADRE
ELECCIÓN DE IMAGEN
ELECCIÓN DE PALABRA
ELECCIÓN DE FLUJO
ESTAS PRIMERAS ELECCIONES FORMAN LA ETAPA DE PLANIFICACIÓN DEL CÓMIC, CUANDO LOS SUCESOS DE UNA HISTORIA SON DESCOMPUESTOS EN PEDAZOS LEGIBLES.
IMAGINA, POR EJEMPLO, QUE QUISIERAS MOSTRAR A UN HOMBRE CAMINANDO...
NADA REBUSCADO, SÓLO UN BOCETO.
ENTONCES, DIGAMOS QUE EL HOMBRE ENCUENTRA UNA LLAVE EN EL SUELO, LA RECOGE, SE LA LLEVA Y LLEGA A UNA PUERTA.
Y ABRE LA PUERTA Y... NO SÉ... ¡UN LEÓN HAMBRIENTO SALTA DESDE DENTRO!
ASÍ ES COMO UNA SECUENCIA COMO ÉSA PODRÍA COBRAR FORMA EN CÓMIC.


?
!
CLIK!
ROAR!!!
INCLUSO EN BOCETOS BURDOS COMO ESTOS, UN LECTOR CASUAL PODRÍA **"LEER"** LA ACCIÓN CON CLARIDAD.
NUESTRA **ELECCIÓN DE MOMENTO**, EL PROCESO DE SELECCIÓN QUE LLEVÓ A ESTAS OCHO VIÑETAS, DESEMPEÑA UN PAPEL IMPORTANTE PARA ASEGURAR ESA CLARIDAD.
LOS MOMENTOS ELEGIDOS EN LA SECUENCIA SUPERIOR REPRESENTAN LA RUTA MÁS DIRECTA Y EFICAZ PARA COMUNICAR NUESTRO SENCILLO ARGUMENTO.
SE PODRÍAN HABER UTILIZADO OTROS MOMENTOS PARA REPRESENTAR "UN HOMBRE CAMINA", PERO LO ÚNICO QUE NECESITÁBAMOS EN ESTE CASO ERA **UNO**, ASÍ QUE FUE ÉSE EL QUE SE ELIGIÓ.
UN HOMBRE CAMINA


CADA VIÑETA HACE AVANZAR EL "ARGUMENTO".
"Un hombre camina".
"Encuentra una llave en el suelo".
"Se la lleva, y llega a una puerta cerrada".
CLIK!
"Abre la puerta".
"Y un león hambriento salta desde dentro".
Y EN ESTE CASO, OCHO VIÑETAS ES TODO LO QUE NECESITÁBAMOS PARA HACER EL TRABAJO.
QUITA UNA Y EL SIGNIFICADO QUEDA ALTERADO.
UNA LLAVE ENCONTRADA...
...SE CONVIERTE EN UNA LLAVE RECUPERADA.
O UNA LLAVE ENCONTRADA...
...SE CONVIERTE EN EL HALLAZGO DE UN OBJETO SIN IDENTIFICAR.



SI EL ARGUMENTO PIDIERA QUE EL HOMBRE SE AGACHARA **"LENTAMENTE"**, HABRÍAN SIDO NECESARIOS UN NÚMERO **EXTRA** DE "PUNTOS" PARA MOSTRAR EL HALLAZGO DE LA LLAVE...



...PERO COMO ESTAMOS ILUSTRANDO EL **HECHO** DE ESTAS ACCIONES, EN VEZ DE SU **CUALIDAD**, UNA VIÑETA POR ACCIÓN PARECE SUFICIENTE.

1. MOMENTO A MOMENTO

UNA SOLA ACCIÓN REPRESENTADA EN UNA SERIE DE MOMENTOS.

2. ACCIÓN A ACCIÓN

UN SOLO SUJETO (PERSONA, OBJETO, ETC...) EN UNA SERIE DE ACCIONES.

3. TEMA A TEMA

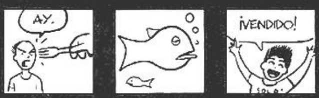
UNA SERIE DE SUJETOS CAMBIANTES DENTRO DE UNA SOLA ESCENA.

4. ESCENA A ESCENA

TRANSICIONES A TRAVÉS DE DISTANCIAS DE TIEMPO Y/O ESPACIO SIGNIFICATIVAS.

5. ASPECTO A ASPECTO

TRANSICIONES DE UN ASPECTO DE UN LUGAR, IDEA O TONO A OTRO.



6. NON SEQUITUR

UNA SERIE DE IMÁGENES Y/O PALABRAS APARENTEMENTE SIN SENTIDO NI RELACIÓN ALGUNA.

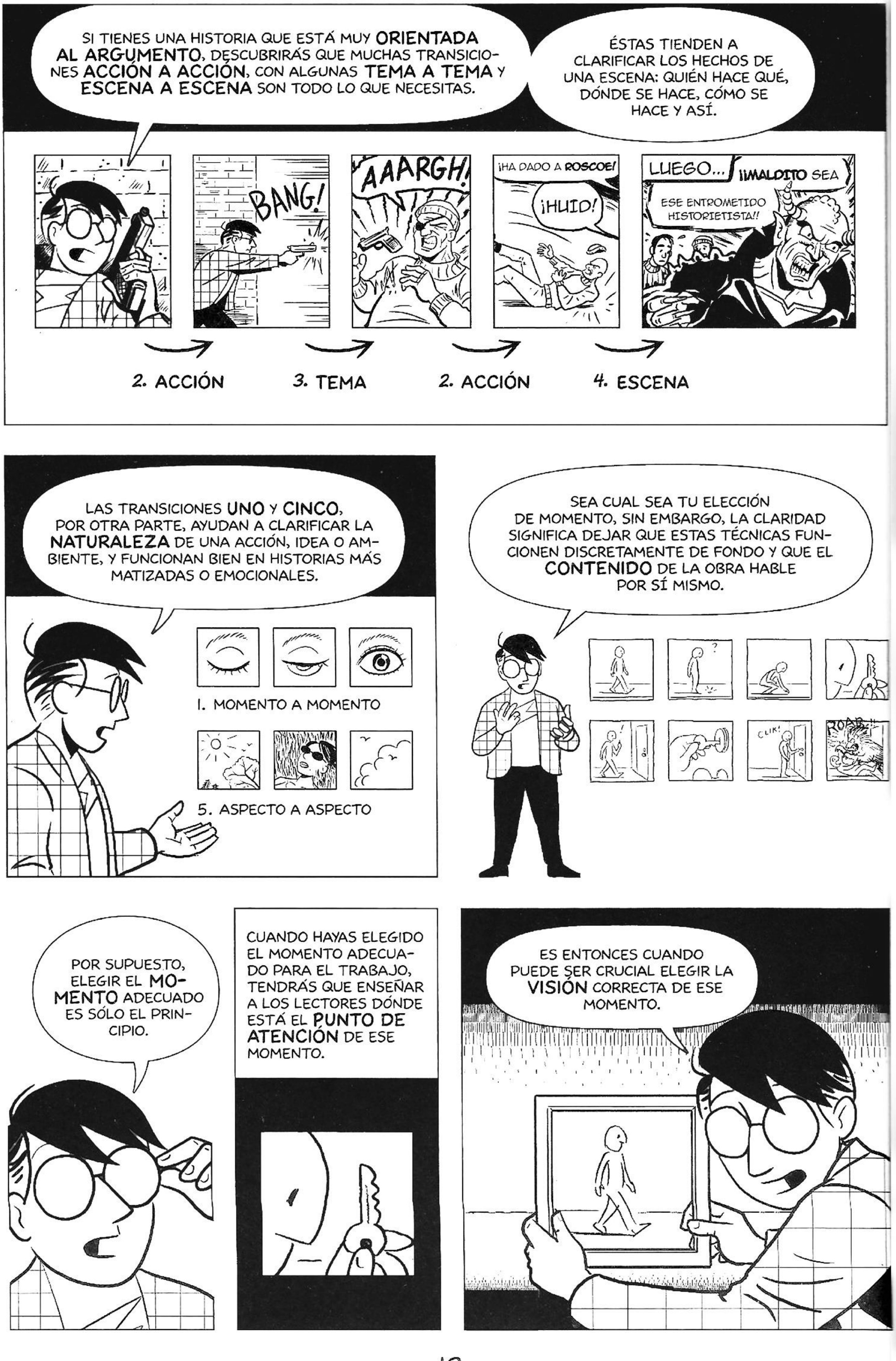
* VER ENTENDER EL CÓMIC PÁGINAS 70-89 PARA MÁS INFORMACIÓN SOBRE LAS SEIS TRANSICIONES.

* AUNQUE SE RELACIONAN PRINCIPALMENTE CON LA ELECCIÓN DE MOMENTO, LAS TRANSICIONES TRES Y CINCO TAMBIÉN TOCAN EL TEMA PRÓXIMO DE ELECCIÓN DE ENCUADRE.

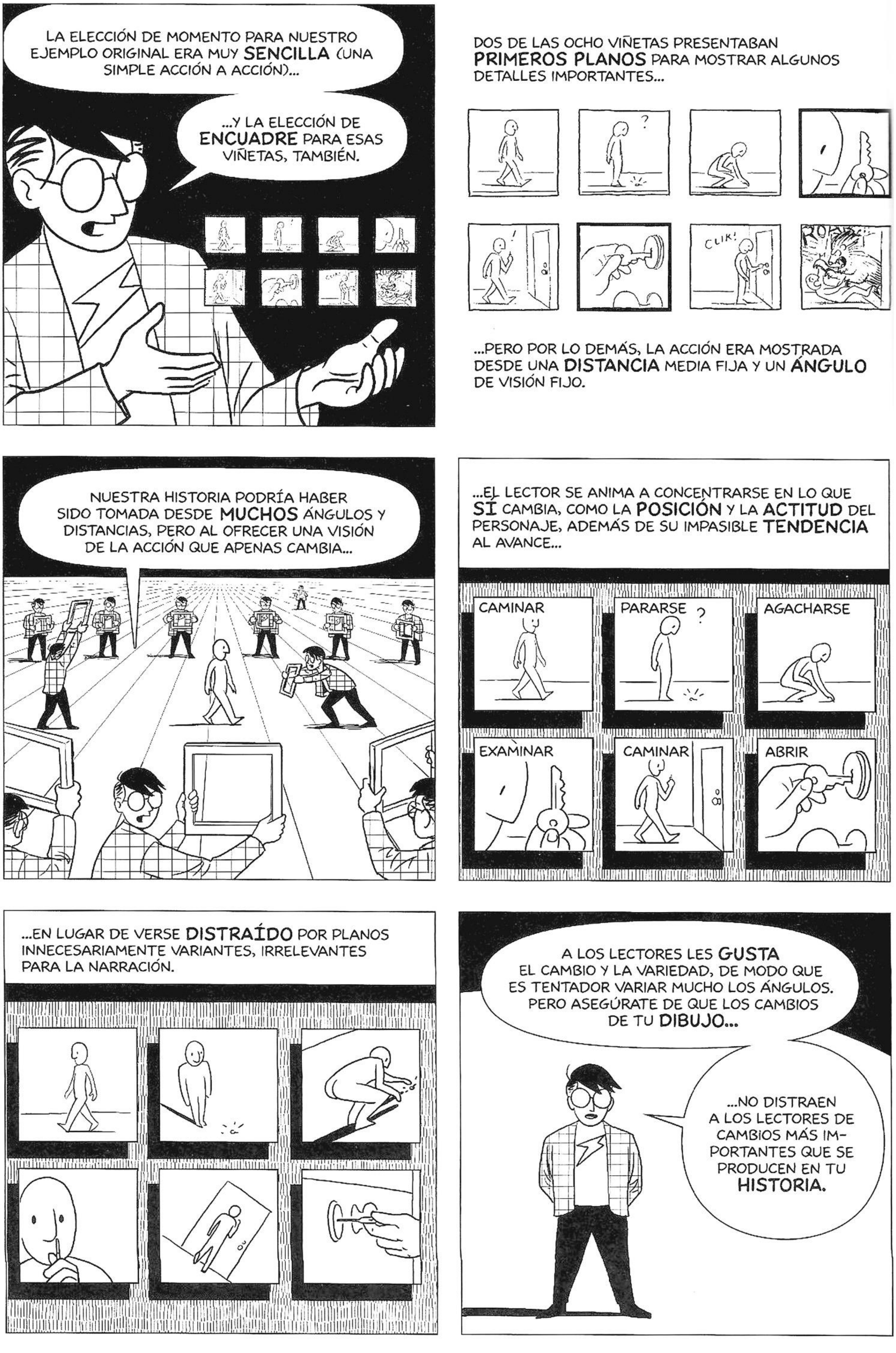
4
LOS SALTOS **ESCENA A ESCENA** PUEDEN AYUDAR A COMPRIMIR UNA HISTORIA A UN TAMAÑO MANEJABLE, PERMITIENDO AÚN ASÍ CIERTO RADIO DE PASO DEL TIEMPO Y AMPLITUD DE LOCALIZACIONES. SI TE FIJAS BIEN EN TUS HISTORIAS, VERÁS QUE PUEDES DEJAR MUCHAS COSAS FUERA.
¡ME VOY A QUEDAR SENTADO AQUÍ HASTA QUE PONGAN ALGO **BUENO**!
COMO QUIERAS.
CLICK!
UN AÑO DESPUÉS...
MIENTRAS, EN PARÍS...
¡¡LADRÓN!! ¡VUELVE!

5
A VECES, A TU NARRACIÓN PODRÍA CONVENIRLE QUE EL TIEMPO SE QUEDE PARADO Y EL OJO VAGABUNDEE.
LAS TRANSICIONES **ASPECTO A ASPECTO** HACEN ESO, Y SE HAN USADO CON ÉXITO EN JAPÓN, Y RECIENTEMENTE, EN NORTEAMÉRICA, PARA CREAR UNA FUERTE SENSACIÓN DE LUGAR Y AMBIENTE.
CERRADO

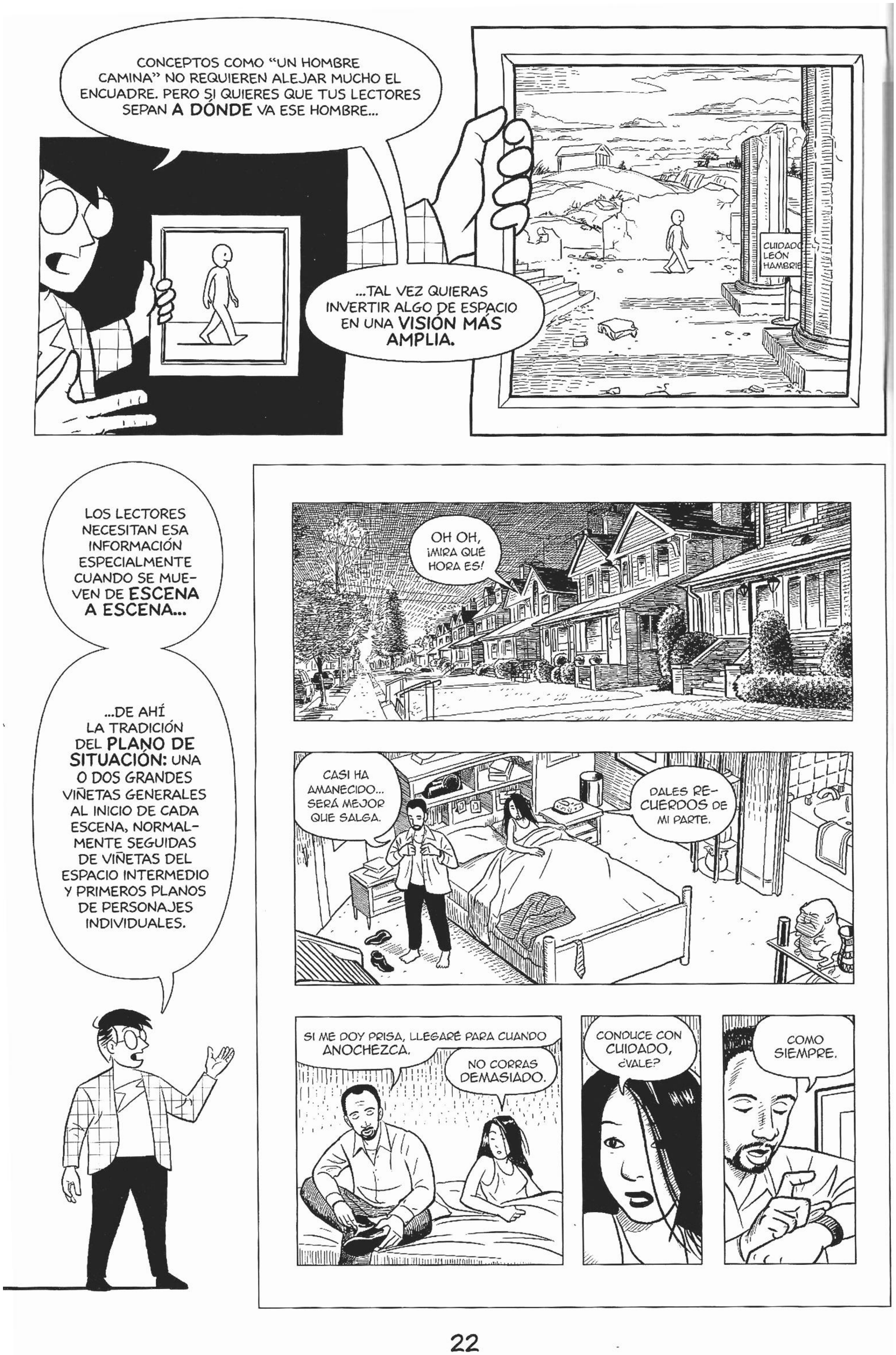
6
Y POR ÚLTIMO LAS **NON SEQUITUR**, QUE, AUNQUE NO HAGAN NADA PARA QUE LA HISTORIA AVANCE...
...HAN DESEMPEÑADO UN PAPEL FUNDAMENTAL EN EL CÓMIC EXPERIMENTAL, PROPORCIONANDO GAGS ABSURDOS OCASIONALES EN HISTORIAS QUE POR LO DEMÁS SON RACIONALES.
Y EL GANADOR ES...
MATAR
VALORAR MUERTE
¿PEPSI POLLO?
PEPSI POLLO...
¡AY!
LO DIRÁS TÚ


SI TIENES UNA HISTORIA QUE ESTÁ MUY ORIENTADA AL ARGUMENTO, DESCUBRIRÁS QUE MUCHAS TRANSICIONES ACCIÓN A ACCIÓN, CON ALGUNAS TEMA A TEMA Y ESCENA A ESCENA SON TODO LO QUE NECESITAS.
ÉSTAS TIENDEN A CLARIFICAR LOS HECHOS DE UNA ESCENA: QUIÉN HACE QUÉ, DÓNDE SE HACE, CÓMO SE HACE Y ASÍ.
BANG!
AAARGH!
¡HA DADO A ROSCOE!
¡HUID!
LUEGO...
¡¡MALDITO SEA ESE ENTROMETIDO HISTORIETISTA!!
2. ACCIÓN
3. TEMA
2. ACCIÓN
4. ESCENA
LAS TRANSICIONES UNO Y CINCO, POR OTRA PARTE, AYUDAN A CLARIFICAR LA NATURALEZA DE UNA ACCIÓN, IDEA O AMBIENTE, Y FUNCIONAN BIEN EN HISTORIAS MÁS MATIZADAS O EMOCIONALES.
1. MOMENTO A MOMENTO
5. ASPECTO A ASPECTO
SEA CUAL SEA TU ELECCIÓN DE MOMENTO, SIN EMBARGO, LA CLARIDAD SIGNIFICA DEJAR QUE ESTAS TÉCNICAS FUNCIONEN DISCRETAMENTE DE FONDO Y QUE EL CONTENIDO DE LA OBRA HABLE POR SÍ MISMO.
CLIK!
ROAR!!
POR SUPUESTO, ELEGIR EL MOMENTO ADECUADO ES SÓLO EL PRINCIPIO.
CUANDO HAYAS ELEGIDO EL MOMENTO ADECUADO PARA EL TRABAJO, TENDRÁS QUE ENSEÑAR A LOS LECTORES DÓNDE ESTÁ EL PUNTO DE ATENCIÓN DE ESE MOMENTO.
ES ENTONCES CUANDO PUEDE SER CRUCIAL ELEGIR LA VISIÓN CORRECTA DE ESE MOMENTO.

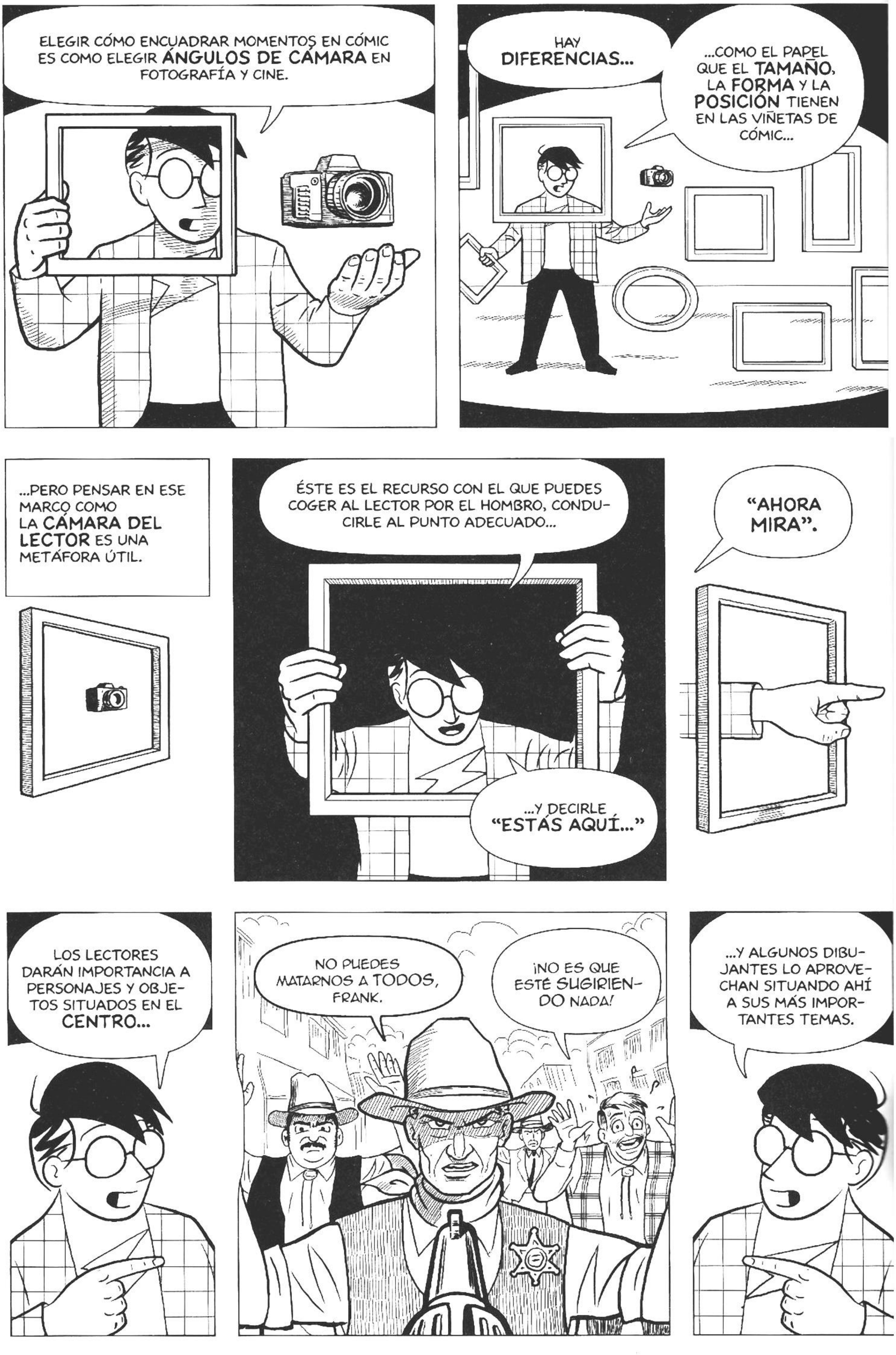
LA ELECCIÓN DE ENCUADRE ES LA ETAPA DONDE DECIDES LO ESTRECHAMENTE QUE PUEDES ENMARCAR UNA ACCIÓN PARA MOSTRAR TODOS LOS DETALLES PERTINENTES...
...O CUÁNTO PUEDES ALEJARTE PARA QUE EL LECTOR SEPA DÓNDE SE ESTÁ PRODUCIENDO UNA ACCIÓN...
...Y TAL VEZ QUE INCLUSO TENGA LA SENSACIÓN DE ESTAR ALLÍ.
ES LA ETAPA DONDE DECIDES CÓMO FACTORES COMPOSITIVOS COMO EL RECORTE, EL EQUILIBRIO Y LA INCLINACIÓN AFECTARÁN A LA IMPRESIÓN QUE SE HAGA EL LECTOR DE TU MUNDO...
...Y SU SENTIDO DE LA POSICIÓN DENTRO DE ESE MUNDO.


LA ELECCIÓN DE MOMENTO PARA NUESTRO EJEMPLO ORIGINAL ERA MUY SENCILLA (UNA SIMPLE ACCIÓN A ACCIÓN)...
...Y LA ELECCIÓN DE ENCUADRE PARA ESAS VIÑETAS, TAMBIÉN.
DOS DE LAS OCHO VIÑETAS PRESENTABAN PRIMEROS PLANOS PARA MOSTRAR ALGUNOS DETALLES IMPORTANTES...
?
!
CLIK!
...PERO POR LO DEMÁS, LA ACCIÓN ERA MOSTRADA DESDE UNA DISTANCIA MEDIA FIJA Y UN ÁNGULO DE VISIÓN FIJO.
NUESTRA HISTORIA PODRÍA HABER SIDO TOMADA DESDE MUCHOS ÁNGULOS Y DISTANCIAS, PERO AL OFRECER UNA VISIÓN DE LA ACCIÓN QUE APENAS CAMBIA...
...EL LECTOR SE ANIMA A CONCENTRARSE EN LO QUE SÍ CAMBIA, COMO LA POSICIÓN Y LA ACTITUD DEL PERSONAJE, ADEMÁS DE SU IMPASIBLE TENDENCIA AL AVANCE...
CAMINAR
PARARSE ?
AGACHARSE
EXAMINAR
CAMINAR
ABRIR
...EN LUGAR DE VERSE DISTRAÍDO POR PLANOS INNECESARIAMENTE VARIANTES, IRRELEVANTES PARA LA NARRACIÓN.
A LOS LECTORES LES GUSTA EL CAMBIO Y LA VARIEDAD, DE MODO QUE ES TENTADOR VARIAR MUCHO LOS ÁNGULOS. PERO ASEGÚRATE DE QUE LOS CAMBIOS DE TU DIBUJO...
...NO DISTRAEN A LOS LECTORES DE CAMBIOS MÁS IMPORTANTES QUE SE PRODUCEN EN TU HISTORIA.

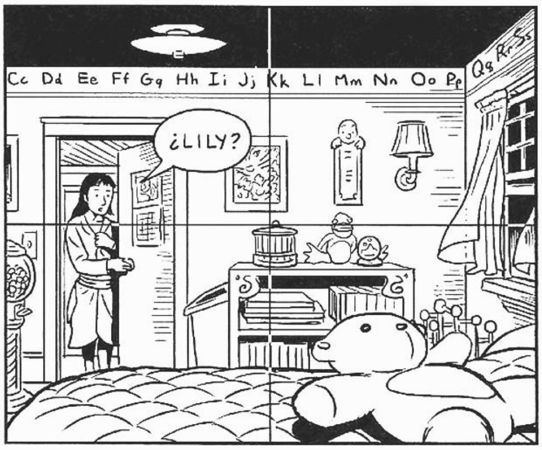
DICHO ESO, ALGUNAS ESCENAS EXIGEN CAMBIOS FRECUENTES DE ENCUADRE, COMO LOS ÁNGULOS ALTERNOS DE TRANSICIONES TEMA A TEMA USADAS PARA CAPTURAR EL RITMO DE LA CONVERSACIÓN ENTRE DOS PERSONAS.
¿POR QUÉ TENGO QUE SER MASACRADO POR EL LEÓN HAMBRIENTO?
¡PORQUE ES GRACIOSO!
PARA TI, TAL VEZ.
ESTOY HARTO DE SER UN PERSONAJE DESECHABLE.
¡PERO MIRA EN CUÁNTAS VIÑETAS HAS SALIDO!
¡ESTAMOS SÓLO EN LA PÁGINA 21!
¿QUIERES DECIR QUE TENDRÉ QUE SEGUIR HACIENDO ESTO?
EH, AL MENOS TÚ VUELVES A SALIR. ¡ÉSTA ES MI ÚLTIMA VIÑETA!
OH, DORIS...
SNIFF
Y NO HAY NECESIDAD DE MANTENER TODAS LAS VIÑETAS AL NIVEL DE LOS OJOS.
UNA VISTA DE "OJO DE GUSANO" PUEDE DAR PESO Y GRANDEZA A LOS OBJETOS...
...Y PERSONAJES...
...MIENTRAS QUE ELEVARSE SOBRE UNA ESCENA PUEDE DAR A LOS LECTORES ACCESO A MUCHÍSIMA INFORMACIÓN SOBRE UN ESCENARIO...
...Y UNA SENSACIÓN DE "ESTAR POR ENCIMA DE TODO" TAMBIÉN EMOCIONALMENTE.


CONCEPTOS COMO "UN HOMBRE CAMINA" NO REQUIEREN ALEJAR MUCHO EL ENCUADRE. PERO SI QUIERES QUE TUS LECTORES SEPAN A DÓNDE VA ESE HOMBRE...
...TAL VEZ QUIERAS INVERTIR ALGO DE ESPACIO EN UNA VISIÓN MÁS AMPLIA.
CUIDADO
LEÓN
HAMBRIE
LOS LECTORES NECESITAN ESA INFORMACIÓN ESPECIALMENTE CUANDO SE MUEVEN DE ESCENA A ESCENA...
...DE AHÍ LA TRADICIÓN DEL PLANO DE SITUACIÓN: UNA O DOS GRANDES VIÑETAS GENERALES AL INICIO DE CADA ESCENA, NORMALMENTE SEGUIDAS DE VIÑETAS DEL ESPACIO INTERMEDIO Y PRIMEROS PLANOS DE PERSONAJES INDIVIDUALES.
OH OH, ¡MIRA QUÉ HORA ES!
CASI HA AMANECIDO... SERÁ MEJOR QUE SALGA.
DALES RECUERDOS DE MI PARTE.
SI ME DOY PRISA, LLEGARÉ PARA CUANDO ANOCHEZCA.
NO CORRAS DEMASIADO.
CONDUCE CON CUIDADO, ¿VALE?
COMO SIEMPRE.

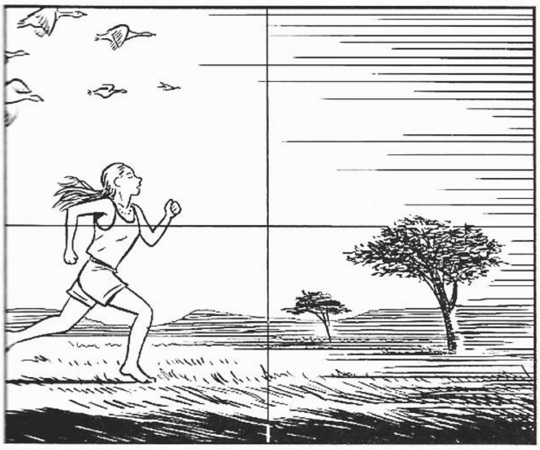
POR OTRA PARTE, COMO LOS LECTORES QUIEREN Y ESPERAN ESA SENSACIÓN DE ESPACIO, UN NARRADOR INTELIGENTE PUEDE ELEGIR RETRASAR EL PLANO DE SITUACIÓN PARA AUMENTAR EL SUSPENSE...
...O PARA REFLEJAR LOS PENSAMIENTOS DE UN PERSONAJE QUE TEMPORALMENTE NO ES CONSCIENTE DE SU ENTORNO.
DIBUJAR PLANOS DE SITUACIÓN DETALLADOS ES UN TRABAJO DURO, PERO MERECE LA PENA SI, AL HACERLO, CREAMOS UNA FUERTE SENSACIÓN ESPACIAL EN LA IMAGINACIÓN DE LOS LECTORES.
SE HABLA MÁS DE ESTE TEMA EN EL CAPÍTULO CUATRO.


ELEGIR CÓMO ENCUADRAR MOMENTOS EN CÓMIC ES COMO ELEGIR ÁNGULOS DE CÁMARA EN FOTOGRAFÍA Y CINE.
HAY DIFERENCIAS...
...COMO EL PAPEL QUE EL TAMAÑO, LA FORMA Y LA POSICIÓN TIENEN EN LAS VIÑETAS DE CÓMIC...
...PERO PENSAR EN ESE MARCO COMO LA CÁMARA DEL LECTOR ES UNA METÁFORA ÚTIL.
ÉSTE ES EL RECURSO CON EL QUE PUEDES COGER AL LECTOR POR EL HOMBRO, CONDUCIRLE AL PUNTO ADECUADO...
...Y DECIRLE "ESTÁS AQUÍ..."
"AHORA MIRA".
LOS LECTORES DARÁN IMPORTANCIA A PERSONAJES Y OBJETOS SITUADOS EN EL CENTRO...
NO PUEDES MATARNOS A TODOS, FRANK.
¡NO ES QUE ESTÉ SUGIRIENDO NADA!
...Y ALGUNOS DIBUJANTES LO APROVECHAN SITUANDO AHÍ A SUS MÁS IMPORTANTES TEMAS.

...UNA AUSENCIA **MISTERIOSA...**



...UNA **DISTANCIA** A PUNTO DE SER **RECORRIDA...**

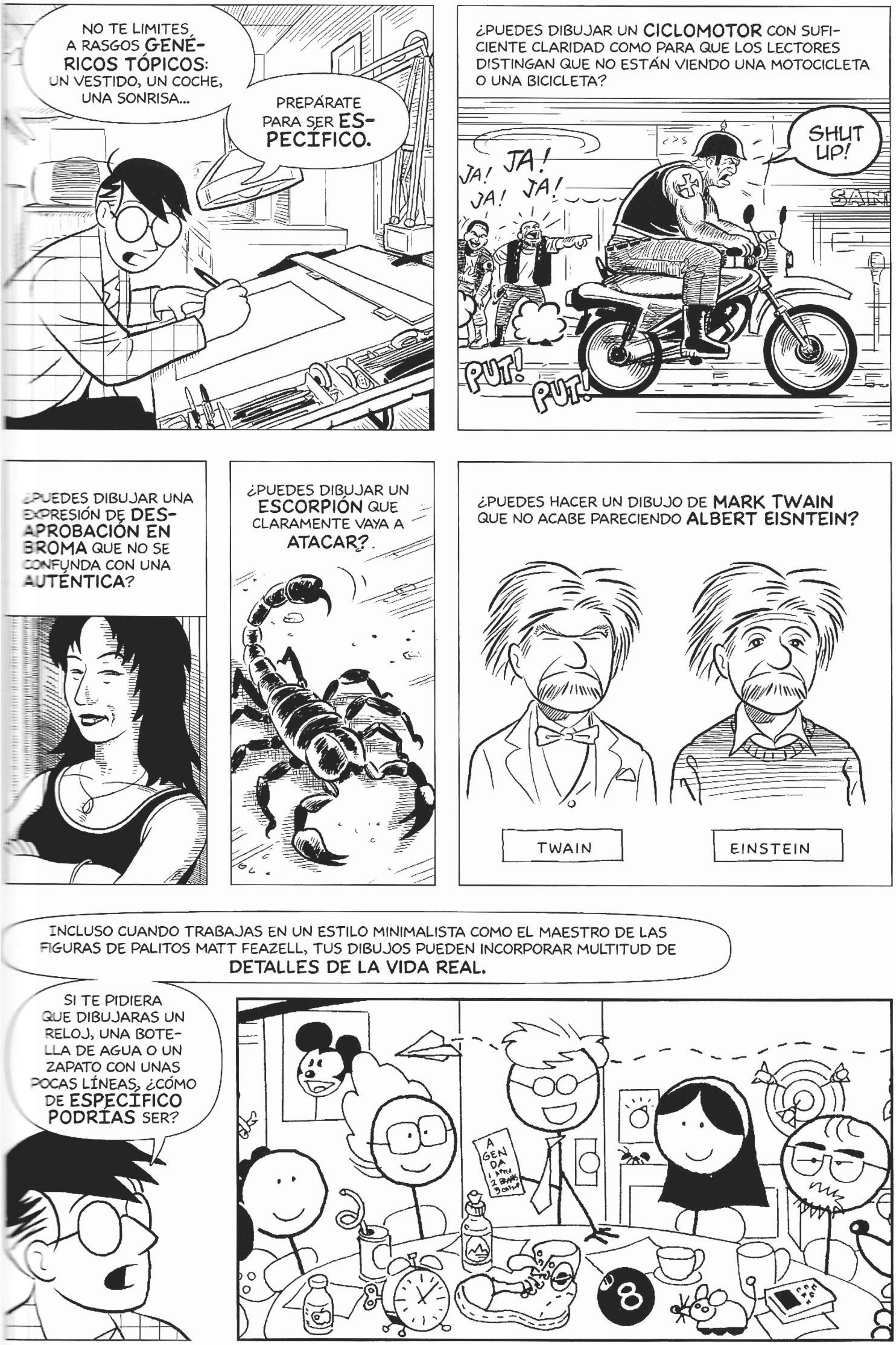


...UNA DISTANCIA **YA** RECORRIDA...

...O EL OBJETO INVISIBLE DE LA **ATENCIÓN** DE UN PERSONAJE.

* VIÑETA UNO: DIBUJO DE CHARLES SCHULZ. VIÑETA CUATRO: DIBUJO DE JAIME HERNANDEZ (VER CRÉDITOS ARTÍSTICOS, PÁGINA 258).

A CONTINUACIÓN VIENE VUESTRA ELECCIÓN DE IMAGEN: CREAR DIBUJOS QUE LLENEN LAS VIÑETAS Y DEN VIDA VISUALMENTE AL MUNDO DE VUESTRA HISTORIA.
ELECCIÓN DE MOME
ELECCIÓN DE ENCUA
ELECCIÓN DE IMAGE
ELECCIÓN DE PALAB
ELECCIÓN DE FLUJO
¡DESPUÉS DE TANTA PLANIFICACIÓN, ELECCIÓN, DISTRIBUCIÓN Y ABOCETAMIENTO, ÉSTA ES LA PARTE DEL PROCESO DONDE PUEDES COGER LA PLUMA, EL PINCEL O EL LÁPIZ DIGITAL Y POR FIN DIBUJAR ALGO!
NO IMPORTA QUÉ ESTILO DE IMAGEN ELIJAS, EL PRIMER Y MÁS IMPORTANTE TRABAJO DE TUS DIBUJOS ES COMUNICARSE RÁPIDA, CLARA Y ABSORBENTEMENTE CON EL LECTOR.



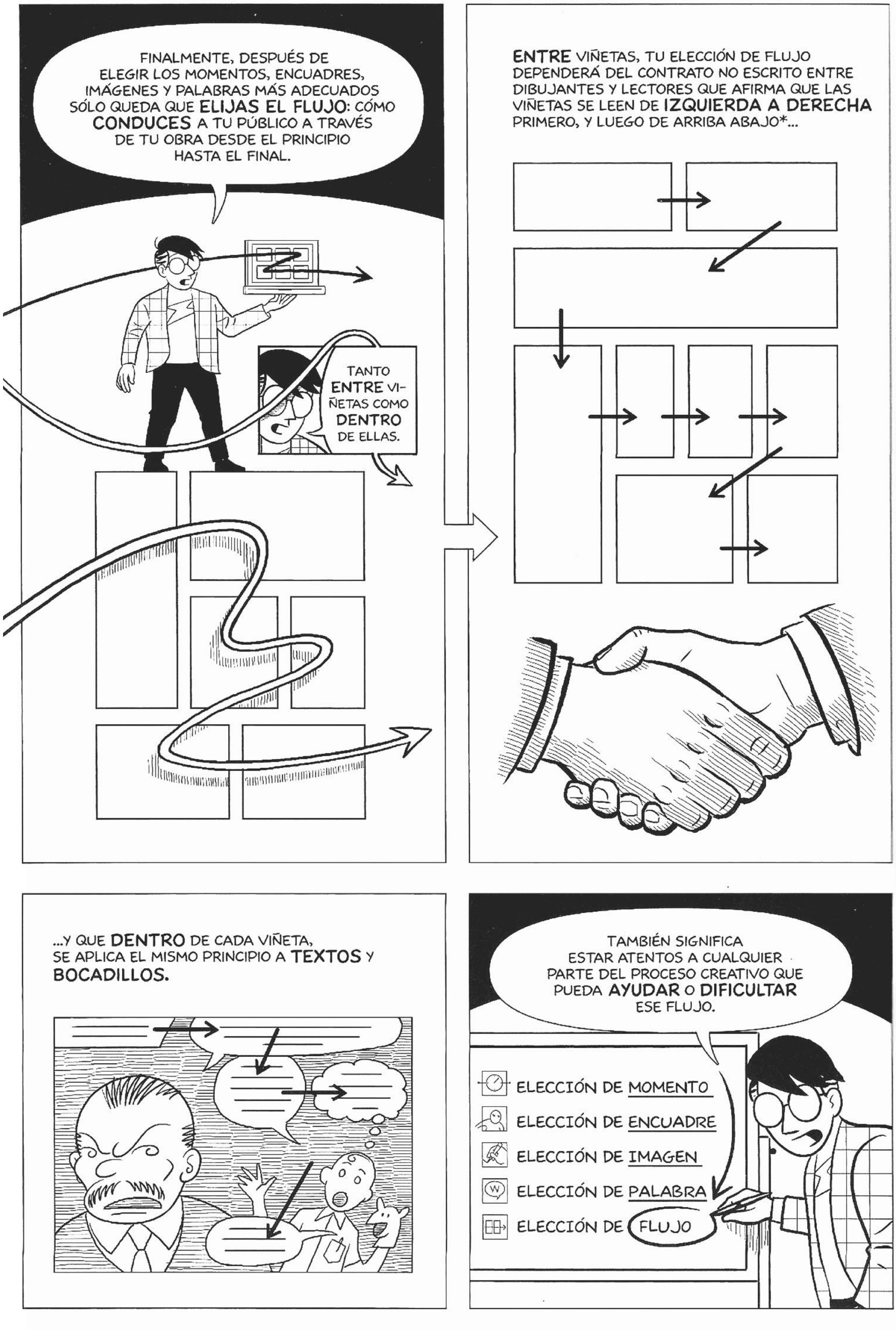
VIÑETA SEIS: DIBUJO DE MATT FEAZELL
(VER CRÉDITOS ARTÍSTICOS, PÁGINA 258)

VIÑETA CUATRO: DIBUJO DE JASON LUTES (VER CRÉDITOS ARTÍSTICOS, PÁGINA 258).

VIÑETA TRES: DIBUJO DE CRAIG THOMPSON. VIÑETA CUATRO: DIBUJO DE HO CHE ANDERSON Y FRANK MILLER (VER CRÉDITOS ARTÍSTICOS, PÁGINA 258).

AGRADECIMIENTO ESPECIAL A KELLY DONOVAN
(VER CRÉDITOS ARTÍSTICOS, PÁGINA 258)

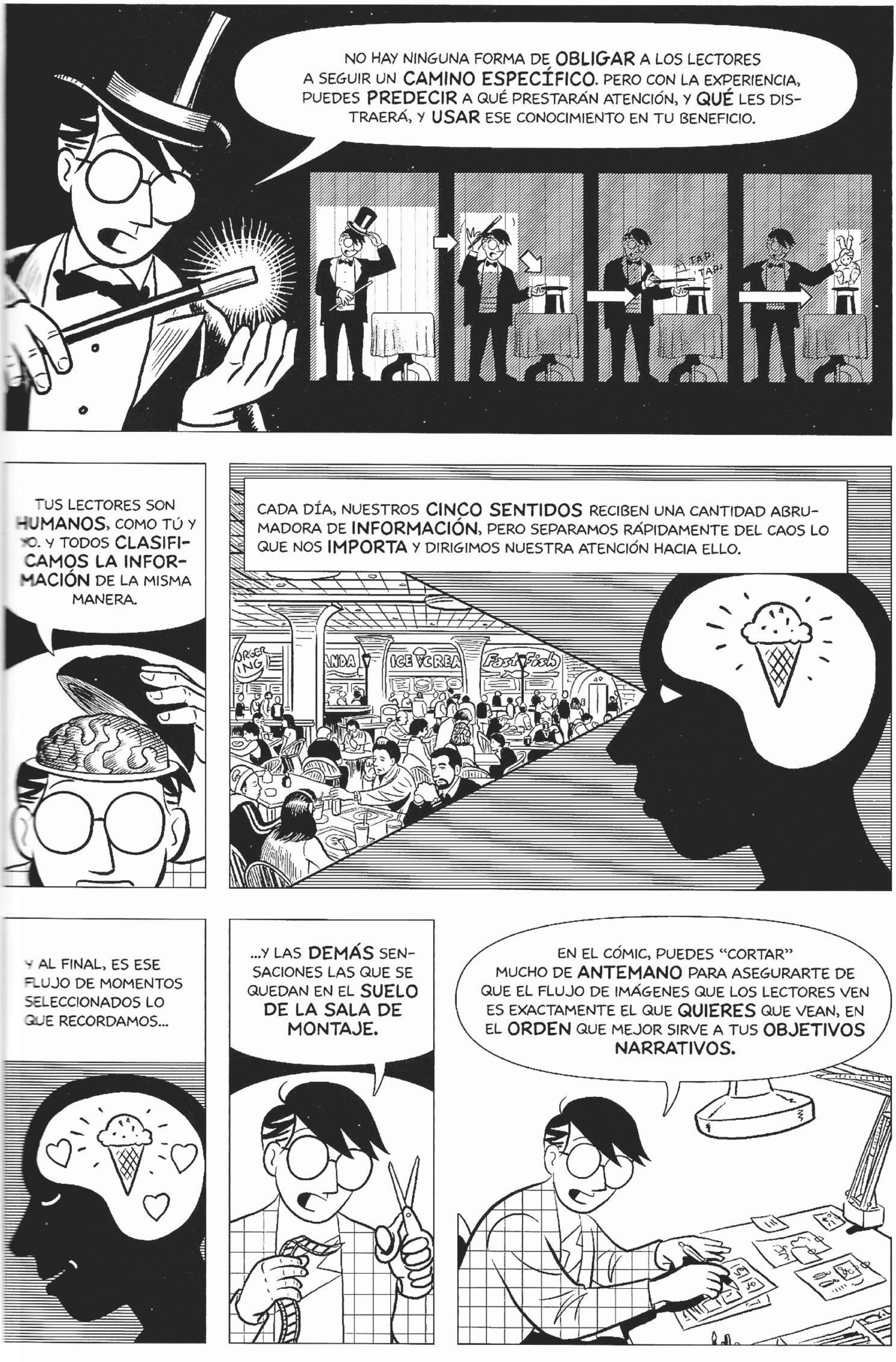
A VECES LAS PALABRAS PUEDEN USARSE PARA COMPRIMIR UNA HISTORIA, PARA RESUMIR ENORMES CAMBIOS EN UNA SOLA VIÑETA, COMO SE VIO EN LAS TRANSICIONES ESCENA A ESCENA.
DIEZ AÑOS DESPUÉS...
¿¿ESO ES TODO??
¡CLANK!
¡CLANK!
KLINK!
KLINK!
KLINK!
MIENTRAS...
¿PODEMOS PERMITÍRNOSLO?
¡CLARO!
SÓLO $9,999
¡NUEVO COCHE MONO!
HACE MUCHO TIEMPO, EN UNA GALAXIA MUY MUY LEJANA...
OH, ESTA VEZ IGNÓRALE.
¡PELIGRO! ¡PELIGRO!
BEEP! BOOP!
MUCHO TIEMPO DESPUÉS, Y MUCHO MUCHO MÁS CERCA...
¿QUÉ DESEA?
¡CÁLLATE! ¡CÁLLATE! ¡CÁLLATE!
JOY
Y, POR SUPUESTO, LAS PALABRAS PUEDEN OCUPAR EL CENTRO DEL ESCENARIO CUANDO REPRODUCEN EL EXQUISITO ARTE DE LA CONVERSACIÓN.
Well, you know what they say, "The best things come to those who wait."
Makes me wonder if "they" work for DMV...
So who're you waiting for, anyhow?
Las palabras solas llevan milenios contando historias con claridad. Les ha ido perfectamente sin dibujos...
PERO EN EL CÓMIC, LAS DOS TIENEN QUE TRABAJAR JUNTAS E INTEGRADAS DE FORMA QUE LOS LECTORES APENAS NOTEN CUÁNDO CAMBIAMOS DE UNA A OTRA.
TENGO UN CAPÍTULO ENTERO SOBRE ESTE TEMA, PERO DE MOMENTO, BASTE DECIR QUE EL SECRETO DE COMUNICAR CLARAMENTE CON PALABRAS ES DEJAR QUE LAS PALABRAS HAGAN LO QUE HACEN MEJOR...
...Y CUANDO UN DIBUJO ES LA MEJOR SOLUCIÓN, ENTONCES QUITARLAS DE EN MEDIO.

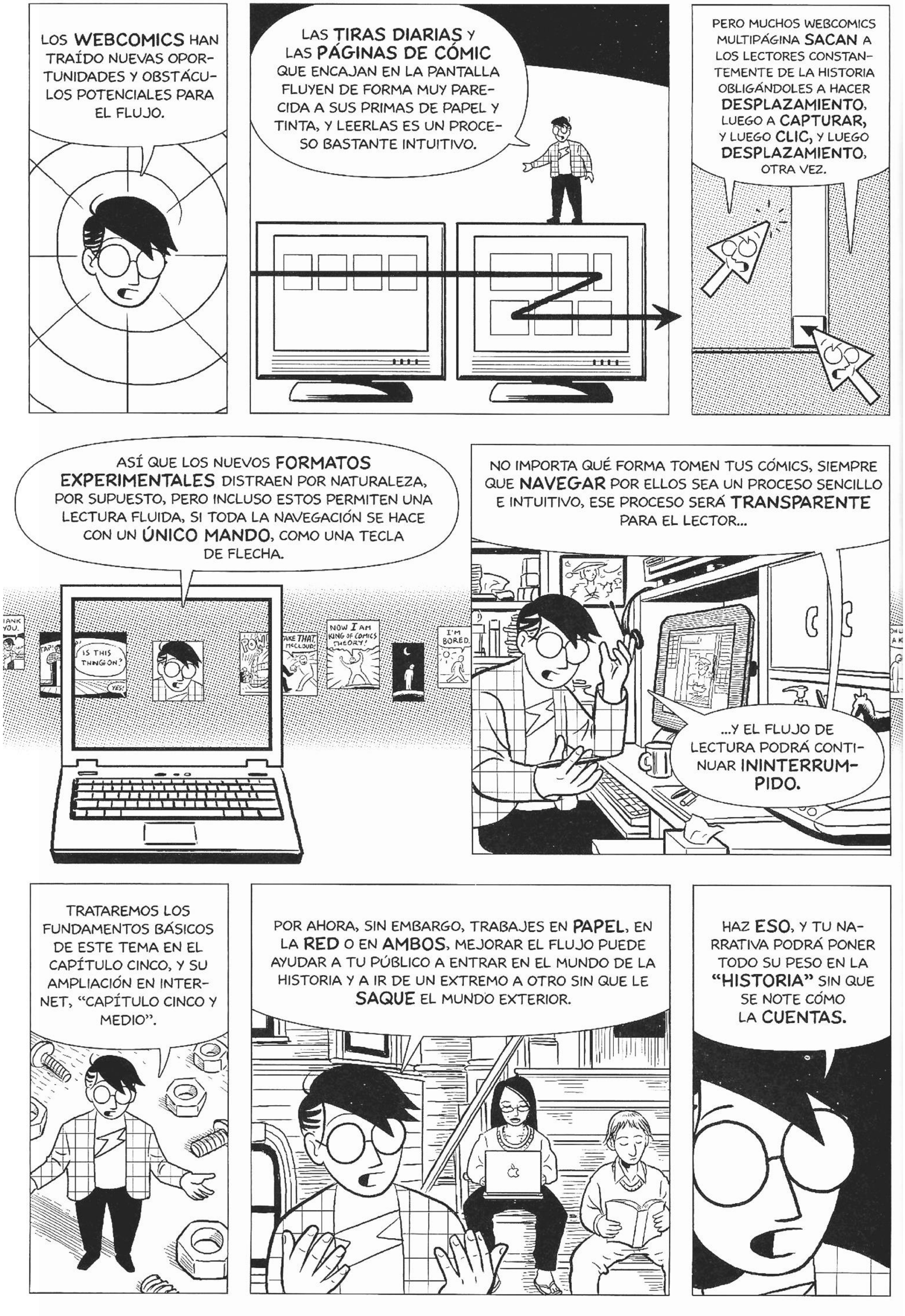


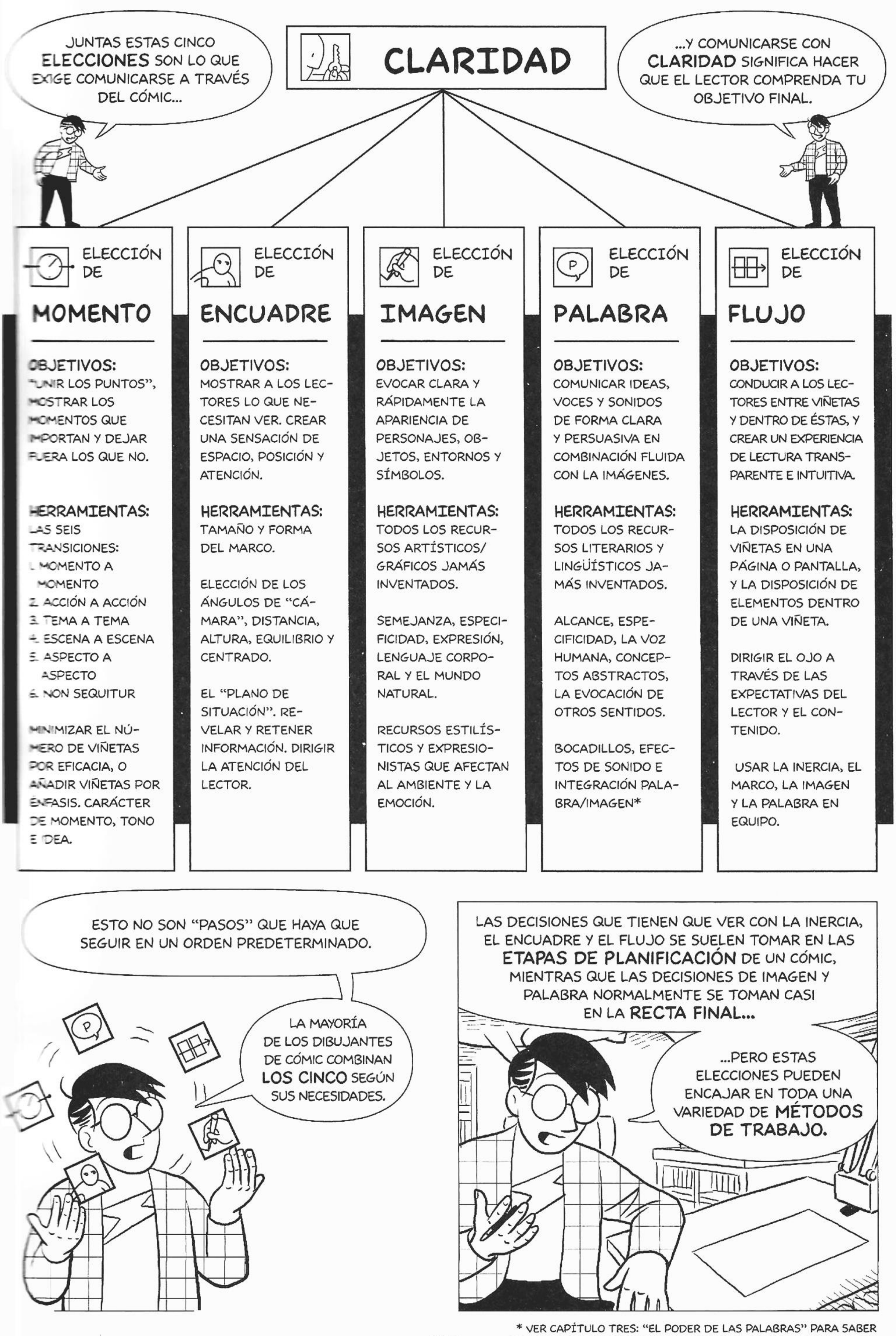
* O DE DERECHA A IZQUIERDA EN ALGUNAS CULTURAS, POR SUPUESTO.

LA FORMA MÁS FÁCIL DE EVITAR LA CONFUSIÓN VIÑETA A VIÑETA ES HACER QUE SEA SENCILLA, PERO SI QUIERES COMPLICAR UN POCO LAS COSAS, ATENTO A CIERTAS DISPOSICIONES INHERENTEMENTE CONFUSAS COMO ÉSTA...
...EN LA QUE LA COSTUMBRE MANDA A TUS LECTORES DE IZQUIERDA A DERECHA, DEJANDO LA VIÑETA DE LA PARTE INFERIOR IZQUIERDA SIN LEER...
?
...Y PRODUCIENDO UNA MÍNIMA CONFUSIÓN QUE SACA A LOS LECTORES DEL MUNDO DE LA HISTORIA.
?
CLARO QUE HAY FORMAS DE IMPULSAR A LOS OJOS DE LOS LECTORES A MOVERSE EN LA DIRECCIÓN CORRECTA.
ASEGÚRATE DE QUE TU DISEÑO DE PÁGINA SIRVE A TU HISTORIA...
...Y NO AL REVÉS...
...A MENOS, POR SUPUESTO, QUE QUIERAS SEGUIR LA RUTA EXPERIMENTAL, COMO YO HAGO A VECES. ¡PERO ESO ES OTRA HISTORIA!
OTRA FUENTE DE CONFUSIÓN SOBRE QUÉ VIENE A CONTINUACIÓN SE PRODUCE CUANDO LA DISPOSICIÓN DE LAS VIÑETAS ESTÁ OSCURECIDA POR DEMASIADAS RUPTURAS DE LA "CUARTA PARED" E IMÁGENES SIN BORDES.
!!!
¡LAS COMPOSICIONES Y EL MOVIMIENTO DENTRO DE TUS ENCUADRES PUEDEN AYUDAR A CONDUCIR LOS OJOS DEL LECTOR, PERO ASEGÚRATE DE QUE LOS CONDUCEN EN LA DIRECCIÓN CORRECTA!

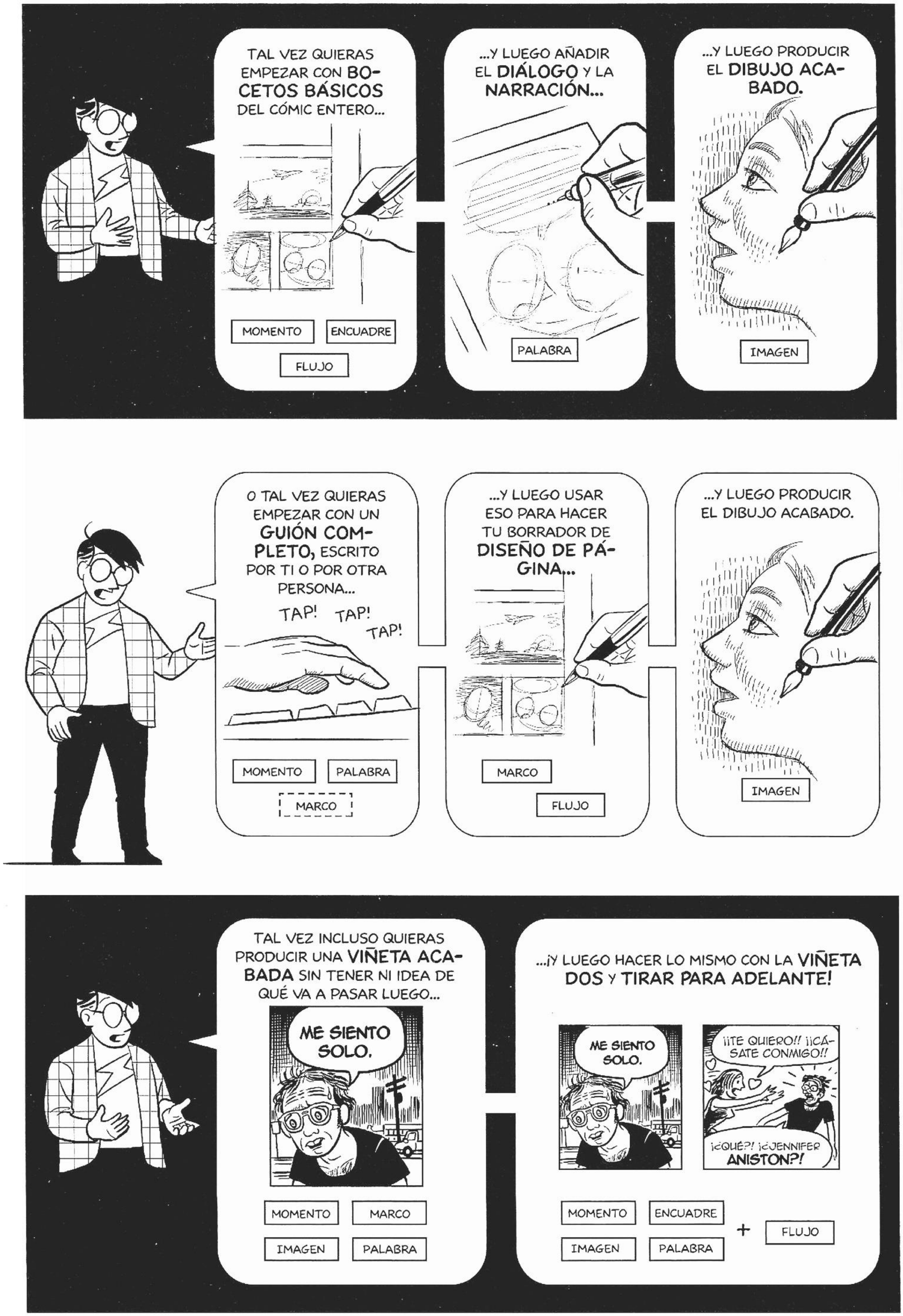
CÓMO CAMBIE TU ELECCIÓN DE ENCUADRE DE VIÑETA A VIÑETA TAMBIÉN PUEDE AFECTAR AL FLUJO DE LECTURA.
SI ROTAS DEMASIADO EL ÁNGULO DE VISIÓN ENTRE VIÑETAS, LOS PERSONAJES PUEDE PARECER QUE CAMBIAN DE POSICIÓN, CREANDO CONFUSIÓN.
THESE WOODS ARE HAUNTED! WE MUST RETREAT!
IT'S TRUE! THERE'S NO TIME TO LOSE!
I'LL TELL THE CAPTAIN!
AND I'LL START THE TANK!
WAIT!! WHO SAID THAT?!
YOU DID, YOU MORON!
PLANTÉATE MOSTRAR TU TRABAJO SIN TERMINAR A UN AMIGO PARA DETECTAR ESOS ERRORES EN LA ETAPA DE LA PLANIFICACIÓN... Y EN EL DIBUJO ACABADO, POR SUPUESTO...
TÍO, ME PARECE QUE EL PECHO DE ESTA CHICA ESTÁ MAL.
¡SE SUPONE QUE ES MI PADRE!
STUFF I HATE
CHIPS
LA ELECCIÓN DEL FLUJO TIENE QUE VER EN PARTE CON DESPEJAR DE OBSTÁCULOS LOS CAMINOS DE TUS LECTORES PARA CONSEGUIR UNA EXPERIENCIA DE LECTURA FLUIDA.
IGUALMENTE IMPORTANTE, SIN EMBARGO, ES CÓMO LAS VISTAS A LO LARGO DE ESE CAMINO ATRAEN LOS OJOS DEL LECTOR.
FUMP!
NO TODOS LOS DIBUJOS SON CREADOS IGUALES. LOS LECTORES SE CONCENTRAN EN ZONAS DE CAMBIO Y RELEVANCIA DE LA HISTORIA...
...MIENTRAS QUE LOS DETALLES DEL FONDO Y LOS ELEMENTOS REPETIDOS SE ESFUMAN DE LA VISTA Y SON IGNORADOS.
¿ESTÁIS MIRANDO AL MANTEL DE LA ÚLTIMA VIÑETA?
TAP! TAP!
YA ME PARECÍA.


NO HAY NINGUNA FORMA DE OBLIGAR A LOS LECTORES A SEGUIR UN CAMINO ESPECÍFICO. PERO CON LA EXPERIENCIA, PUEDES PREDECIR A QUÉ PRESTARÁN ATENCIÓN, Y QUÉ LES DISTRAERÁ, Y USAR ESE CONOCIMIENTO EN TU BENEFICIO.
TUS LECTORES SON HUMANOS, COMO TÚ Y YO. Y TODOS CLASIFICAMOS LA INFORMACIÓN DE LA MISMA MANERA.
CADA DÍA, NUESTROS CINCO SENTIDOS RECIBEN UNA CANTIDAD ABRUMADORA DE INFORMACIÓN, PERO SEPARAMOS RÁPIDAMENTE DEL CAOS LO QUE NOS IMPORTA Y DIRIGIMOS NUESTRA ATENCIÓN HACIA ELLO.
ICE CREA
Fast Fish
Y AL FINAL, ES ESE FLUJO DE MOMENTOS SELECCIONADOS LO QUE RECORDAMOS...
...Y LAS DEMÁS SENSACIONES LAS QUE SE QUEDAN EN EL SUELO DE LA SALA DE MONTAJE.
EN EL CÓMIC, PUEDES "CORTAR" MUCHO DE ANTEMANO PARA ASEGURARTE DE QUE EL FLUJO DE IMÁGENES QUE LOS LECTORES VEN ES EXACTAMENTE EL QUE QUIERES QUE VEAN, EN EL ORDEN QUE MEJOR SIRVE A TUS OBJETIVOS NARRATIVOS.


LOS WEBCOMICS HAN TRAÍDO NUEVAS OPORTUNIDADES Y OBSTÁCULOS POTENCIALES PARA EL FLUJO.
LAS TIRAS DIARIAS Y LAS PÁGINAS DE CÓMIC QUE ENCAJAN EN LA PANTALLA FLUYEN DE FORMA MUY PARECIDA A SUS PRIMAS DE PAPEL Y TINTA, Y LEERLAS ES UN PROCESO BASTANTE INTUITIVO.
PERO MUCHOS WEBCOMICS MULTIPÁGINA SACAN A LOS LECTORES CONSTANTEMENTE DE LA HISTORIA OBLIGÁNDOLES A HACER DESPLAZAMIENTO, LUEGO A CAPTURAR, Y LUEGO CLIC, Y LUEGO DESPLAZAMIENTO, OTRA VEZ.
ASÍ QUE LOS NUEVOS FORMATOS EXPERIMENTALES DISTRAEN POR NATURALEZA, POR SUPUESTO, PERO INCLUSO ESTOS PERMITEN UNA LECTURA FLUIDA, SI TODA LA NAVEGACIÓN SE HACE CON UN ÚNICO MANDO, COMO UNA TECLA DE FLECHA.
IS THIS THING ON?
YES!
TAKE THAT, McCLOUD!
NOW I AM KING OF COMICS THEORY!
I'M BORED.
NO IMPORTA QUÉ FORMA TOMEN TUS CÓMICS, SIEMPRE QUE NAVEGAR POR ELLOS SEA UN PROCESO SENCILLO E INTUITIVO, ESE PROCESO SERÁ TRANSPARENTE PARA EL LECTOR...
...Y EL FLUJO DE LECTURA PODRÁ CONTINUAR ININTERRUMPIDO.
TRATAREMOS LOS FUNDAMENTOS BÁSICOS DE ESTE TEMA EN EL CAPÍTULO CINCO, Y SU AMPLIACIÓN EN INTERNET, "CAPÍTULO CINCO Y MEDIO".
POR AHORA, SIN EMBARGO, TRABAJES EN PAPEL, EN LA RED O EN AMBOS, MEJORAR EL FLUJO PUEDE AYUDAR A TU PÚBLICO A ENTRAR EN EL MUNDO DE LA HISTORIA Y A IR DE UN EXTREMO A OTRO SIN QUE LE SAQUE EL MUNDO EXTERIOR.
HAZ ESO, Y TU NARRATIVA PODRÁ PONER TODO SU PESO EN LA "HISTORIA" SIN QUE SE NOTE CÓMO LA CUENTAS.



* VER CAPÍTULO TRES: "EL PODER DE LAS PALABRAS" PARA SABER MÁS SOBRE LOS DISTINTOS TIPOS DE INTEGRACIÓN PALABRA/IMAGEN Y OTRAS TÉCNICAS RELACIONADAS CON LA ELECCIÓN DE PALABRA.

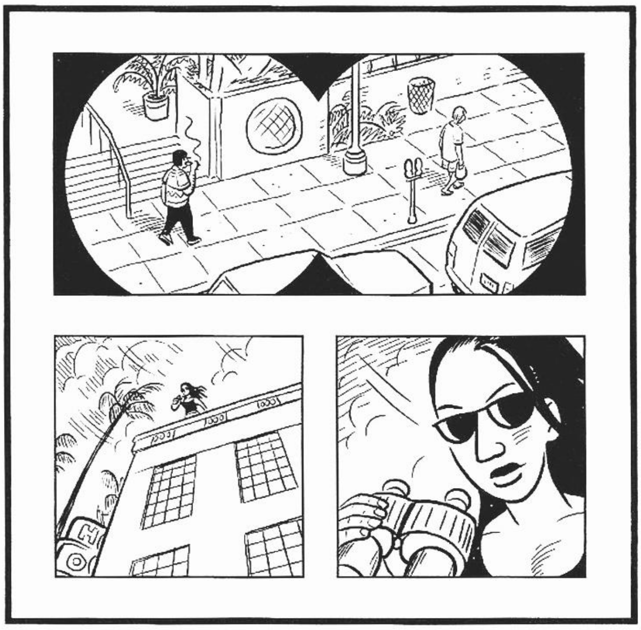


TAL VEZ QUIERAS EMPEZAR CON BOCETOS BÁSICOS DEL CÓMIC ENTERO...
MOMENTO
ENCUADRE
FLUJO
...Y LUEGO AÑADIR EL DIÁLOGO Y LA NARRACIÓN...
PALABRA
...Y LUEGO PRODUCIR EL DIBUJO ACABADO.
IMAGEN
O TAL VEZ QUIERAS EMPEZAR CON UN GUIÓN COMPLETO, ESCRITO POR TI O POR OTRA PERSONA...
TAP! TAP! TAP!
MOMENTO
PALABRA
MARCO
...Y LUEGO USAR ESO PARA HACER TU BORRADOR DE DISEÑO DE PÁGINA...
MARCO
FLUJO
...Y LUEGO PRODUCIR EL DIBUJO ACABADO.
IMAGEN
TAL VEZ INCLUSO QUIERAS PRODUCIR UNA VIÑETA ACABADA SIN TENER NI IDEA DE QUÉ VA A PASAR LUEGO...
ME SIENTO SOLO.
MOMENTO
MARCO
IMAGEN
PALABRA
...¡Y LUEGO HACER LO MISMO CON LA VIÑETA DOS Y TIRAR PARA ADELANTE!
ME SIENTO SOLO.
¡¡TE QUIERO!! ¡¡CÁSATE CONMIGO!!
¡¿QUÉ?! ¡¿JENNIFER ANISTON?!
MOMENTO
ENCUADRE
IMAGEN
PALABRA
+
FLUJO

NO IMPORTA QUÉ MÉTODO DE TRABAJO ELIJAS, HACER CÓMICS SE REDUCE A UNA SERIE DE DECISIONES...
...Y CADA DECISIÓN QUE TOMES PUEDE ESTAR INTEGRADA Y EVALUARSE SEGÚN ESTAS CINCO CATEGORÍAS.
ELECCIÓN DE MOMENTO
ELECCIÓN DE ENCUADRE
ELECCIÓN DE IMAGEN
ELECCIÓN DE PALABRA
ELECCIÓN DE FLUJO
EJEMPLO: VAMOS A IMPROVISAR UNA HISTORIA SENCILLA, CONTADA LO MÁS CLARAMENTE POSIBLE, Y VEAMOS CÓMO NUESTRAS CINCO ELECCIONES PUEDEN TOMARSE EN TIEMPO REAL.
EMPEZAREMOS CON ALGUNOS PERSONAJES TÓPICOS.
UN POLICÍA SECRETO.
UN PRIMO.
UNA MUJER MISTERIOSA.
UN TIPO DESALIÑADO.
A.
B.
C.
D.
WAL MART

EMPECEMOS SU HISTORIA CON UN GRAN PLANO GENERAL QUE NOS MUESTRE DONDE TIENE LUGAR LA ACCIÓN, Y LUEGO UN PLANO MEDIO PARA PRESENTAR A LOS PERSONAJES A Y B. Y LUEGO UN PRIMER PLANO DEL PERSONAJE A.
TRES MOMENTOS QUE ACOGEN TRES ENCUADRES DISTINTOS DE LA MISMA ESCENA.
PODRÍAMOS HABER HECHO MUCHOS MÁS ENCUADRES, PERO CON TRES BASTA.
NADA MUY VISTOSO EN EL DEPARTAMENTO DE IMÁGENES, SÓLO ALGUNOS DETALLES RECONOCIBLES, PERO NUESTRA ELECCIÓN DE IMAGEN AL MENOS ES ESPECÍFICA. SABEMOS QUE ESTAMOS EN UNA CIUDAD TIPO MIAMI; SABEMOS QUE EL PERSONAJE A ES UN TÍO SERIO.
SABEMOS LO QUE NECESITAMOS SABER... POR AHORA
AHORA, CUANDO A EMPIEZA A SEGUIR A B, FÍJATE CÓMO LOS DOS APARECEN EN EL ENCUADRE, PARA REFORZAR SUS POSICIONES RELATIVAS. ADEMÁS, A PESAR DE CAMBIAR DE ÁNGULOS DE VISIÓN, LOS DOS MANTIENEN UN FLUJO DE IZQUIERDA A DERECHA, SIGUIENDO LA DIRECCIÓN DE LECTURA HABITUAL DEL LECTOR.

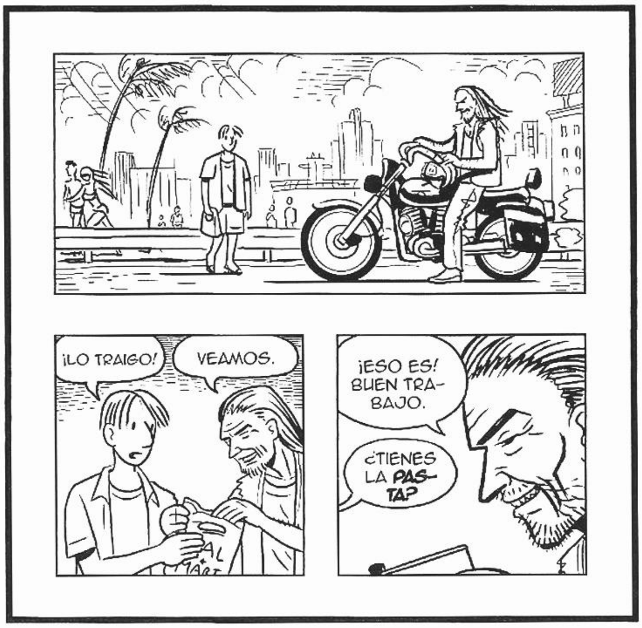
A CONTINUACIÓN, MOSTRANDO LOS PERSONAJES **A** Y **B** DESDE EL PUNTO DE VISTA DEL PERSONAJE **C**, DAMOS A LOS LECTORES UNA SENSACIÓN MÁS CLARA DE **DÓNDE** ESTÁN LOS TRES PERSONAJES EN RELACIÓN UNOS CON OTROS.



NO RESULTABA PRÁCTICO MOSTRAR A LOS TRES PERSONAJES EN UN SOLO ENCUADRE, SERÍAN DEMASIADO PEQUEÑOS EN UN PLANO LARGO, PERO LOS FRAGMENTOS VISUALES COMPLETAN UNA **ÚNICA IDEA.**
C
A
B

LA FORMA CIRCULAR DOBLE DE LOS PRISMÁTICOS DE LA PRIMERA VIÑETA NOS DICE QUE HEMOS SIDO INTRODUCIDOS EN UN TERCER **PUNTO DE VISTA.**
LUEGO ELEGIMOS UN ÁNGULO DE VISIÓN LO BASTANTE LARGO COMO PARA MOSTRAR LA POSICIÓN DE **C** EN LA AZOTEA...
...Y UN ÁNGULO DE VISIÓN LO BASTANTE **CORTO** COMO PARA MOSTRAR LA CARA DE **C** Y LOS PRISMÁTICOS CON CLARIDAD.

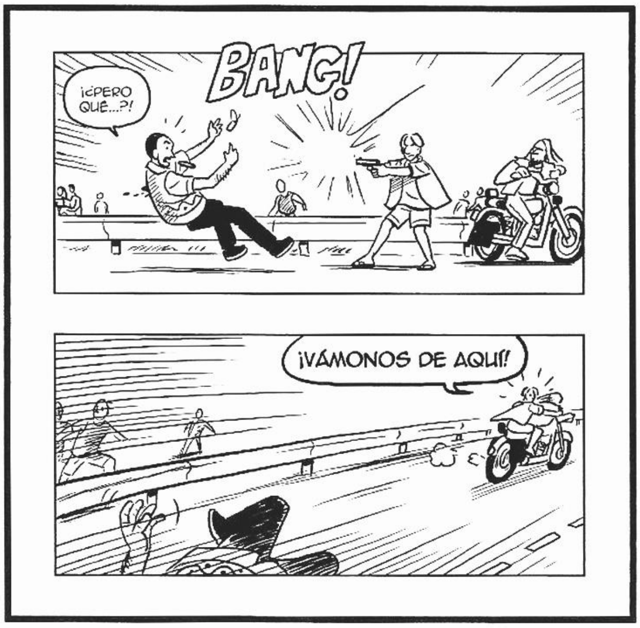
HEMOS LLEGADO AL SIGUIENTE ESCENARIO IMPORTANTE, DE MODO QUE LA CÁMARA VUELVE A RETROCEDER PARA OTRO **PLANO DE SITUACIÓN.**
ADEMÁS, CON LA PRESENTACIÓN DE **D**, LLEGA NUESTRO PRIMER **DIÁLOGO.**


¡LO TRAIGO!
VEAMOS.
¡ESO ES! BUEN TRABAJO.
¿TIENES LA **PASTA?**

LOS DOS MOMENTOS SIGUIENTES ESTÁN ENCUADRADOS UN POCO DEMASIADO CERCA PARA MOSTRARNOS EXACTAMENTE QUÉ ESTÁ SIENDO COMPRADO O POR CUÁNTO Y LAS PALABRAS TAMPOCO SON DEMASIADO CONCRETAS. ¡LA ELECCIÓN DE ENCUADRE Y LA ELECCIÓN DE PALABRA NOS ESCAMOTEAN COSAS!
AQUÍ TIENES.
¡GRACIAS!
CLICK!
?!
¡POLICÍA! ESTÁN ARRESTADOS...
¡EPA!
¿PERO QUÉ...?
DEBIDO A ESA DELIBERADA FALTA DE INFORMACIÓN, SÓLO SABEMOS LO QUE SABE EL PERSONAJE A. DE HECHO, LA VIÑETA DOS ESTÁ TOMADA DESDE EL PUNTO DE VISTA DE A, DE MODO QUE SU DESCUBRIMIENTO PARECE NUESTRO.
...POR POSESIÓN ILEGAL DE...
?!
SPECIAL EDITION
Steel Magnolias
¡JURO QUE NO LO ROBÉ!
AY
TRANQUILO, CHAVAL. PARECE QUE ME HAN ENGAÑADO.
AHORA, CUANDO APARECEN LAS PALABRAS, LAS IMÁGENES SOLAS NO PODRÍAN CONTAR LA HISTORIA COMPLETA.
SIN "¡POLICÍA!", POR EJEMPLO, NO VERÍAS LA PLACA Y SUPONDRÍAS QUE EL PERSONAJE A ERA UN CRIMINAL.
¡OBSERVA CUÁNTAS DE ESTAS ELECCIONES DE ACCIÓN A ACCIÓN ESTÁN COMPUESTAS PARA UN FLUJO DE IZQUIERDA A DERECHA QUE RESULTA EN UNA SENSACIÓN DE INERCIA DE AVANCE.
AQUÍ TIENES.
¡GRACIAS!
CLICK!
?!
PERO, CUANDO EL PERSONAJE A VUELVE LA CABEZA CONTRA EL FLUJO, AYUDA A ECHAR EL FRENO AL MISMO TIEMPO QUE LA ACCIÓN SE RALENTIZA.
TRANQUILO, CHAVAL. PARECE QUE ME HAN ENGAÑADO

AQUÍ TAMBIÉN VEMOS CÓMO LAS **PALABRAS** Y LAS **IMÁGENES** PUEDEN FUNCIONAR EN **PLANOS DIFERENTES:** UNA TRANSMITE DIÁLOGOS QUE **TODOS** PUEDEN OÍR; LA OTRA MUESTRA INFORMACIÓN (LA CANTIDAD DE DINERO) QUE SÓLO **ALGUNOS** CONOCEN.

Y AL REVELAR A LOS LECTORES "EL SECRETO", NUESTRA ELECCIÓN DE **ENCUADRE** Y DE **IMAGEN** PODRÍA HACER QUE SE SIENTAN UN POCO **CÓMPLICES.**

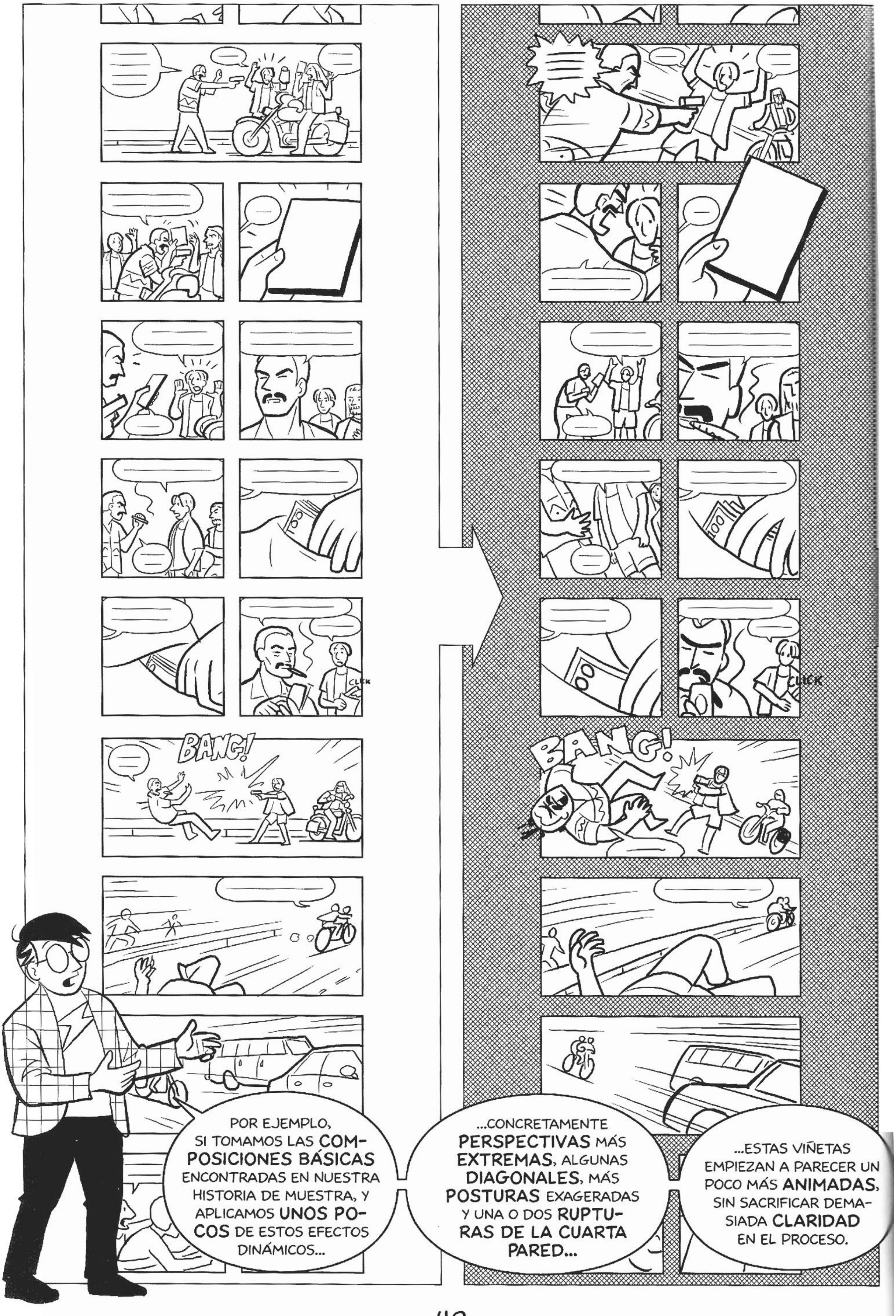


*OBVIAMENTE, HAY UNA DIFERENCIA ENTRE UNA BUENA NARRATIVA Y UNA BUENA HISTORIA. OFREZCO ESTO COMO EJEMPLO ÚNICAMENTE DE LA PRIMERA.

OBSERVA QUE LA VISUALIDAD DE ESTAS VIÑETAS NO OFRECE MUCHOS ÁNGULOS DE CÁMARA EXTRAÑOS NI IMÁGENES IMPACTANTES. SI TUVIÉRAMOS QUE VALORAR EL CONTENIDO DRAMÁTICO DEL DIBUJO, PODRÍAMOS CONSIDERARLO ENTRE "BAJO" Y "MODERADO".
CLICK!
?!
EN OTRAS PALABRAS, LAS ELECCIONES DE MOMENTO, ENCUADRE, TRAZO Y FLUJO EN ESTOS EJEMPLOS ESTÁN GOBERNADAS POR LA CLARIDAD...
...MUCHO MÁS QUE POR LA...
...¡¡INTENSIDAD!!
AHORA BIEN, DEFINIR "INTENSIDAD" ES UNA CUESTIÓN SUBJETIVA. PARA ALGUNAS PERSONAS, UN CÓMIC LLENO ÚNICAMENTE DE VIÑETAS DE UNA PERSONA DORMIDA EN SU CAMA, DIBUJADA DESDE EL MISMO ÁNGULO UNA Y OTRA VEZ, PODRÍA CONSIDERARSE "INTENSO".
PERO DE MOMENTO, LO USAREMOS PARA REFERIRNOS A LAS TÉCNICAS VISUALES QUE AÑADEN CONTRASTE, DINAMISMO, EXCITACIÓN GRÁFICA O UNA SENSACIÓN DE URGENCIA A UNA VIÑETA.
TÉCNICAS COMO...

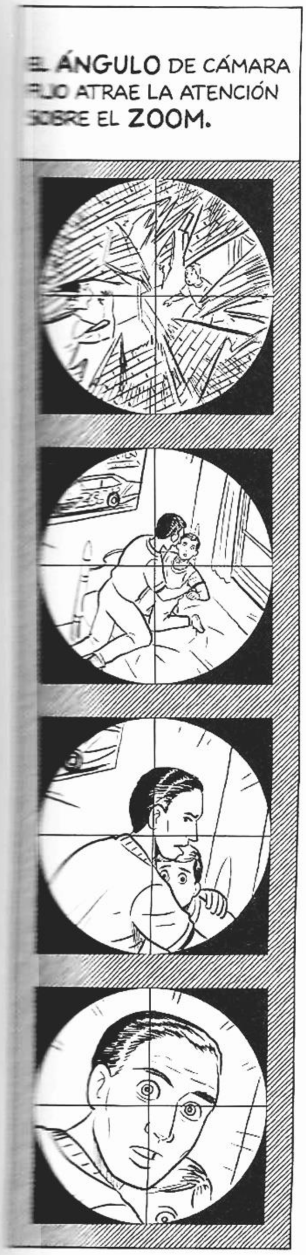
PERSPECTIVAS EXTREMADAMENTE PROFUNDAS. LA SENSACIÓN DE GRANDES DISTANCIAS, DE EXTREMA PROXIMIDAD Y EL CONTRASTE ENTRE AMBAS.
LAS VARIACIONES BRUTALES DE TAMAÑO Y FORMA DEL MARCO.
EL CONTRASTE GRÁFICO. FUERTES YUXTAPOSICIONES DE COLOR, FORMA Y LUMINOSIDAD.
¡¡LAS POSES Y EXPRESIONES EXAGERADAS!!
RRIIP!!
LAS TÉCNICAS DE DIBUJO VIRTUOSAS.
ROMPER LA CUARTA PARED. PERSONAJES Y OBJETOS SIN MARCOS O QUE ROMPENLOS MARCOS.
¡HI-YAH!
DIAGONALES. SUJETOS INCLINADOS, ÁNGULOS...
...Y ASÍ. YA CAPTAS LA IDEA.

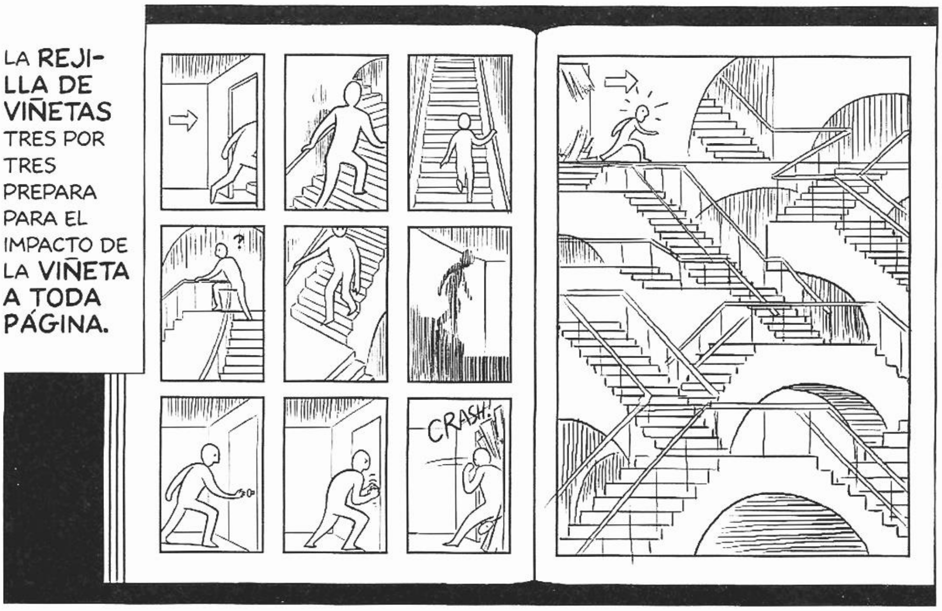
VIÑETA TRES: DIBUJO DE EIICHIRO ODA. VIÑETA CUATRO: DIBUJO DE FRANÇOIS SCHUITEN (VER CRÉDITOS ARTÍSTICOS, PÁGINA 258).


BANG!
CLICK
BANG!
CLICK
POR EJEMPLO, SI TOMAMOS LAS COMPOSICIONES BÁSICAS ENCONTRADAS EN NUESTRA HISTORIA DE MUESTRA, Y APLICAMOS UNOS POCOS DE ESTOS EFECTOS DINÁMICOS...
...CONCRETAMENTE PERSPECTIVAS MÁS EXTREMAS, ALGUNAS DIAGONALES, MÁS POSTURAS EXAGERADAS Y UNA O DOS RUPTURAS DE LA CUARTA PARED...
...ESTAS VIÑETAS EMPIEZAN A PARECER UN POCO MÁS ANIMADAS, SIN SACRIFICAR DEMASIADA CLARIDAD EN EL PROCESO.

BANG!
CLICK
PERO ACUMULA DEMASIADOS DE ESOS ELEMENTOS Y OBTENDRÁS UN GALIMATÍAS INCOMPRENSIBLE.
EN TALES CASOS, LA INTENSIDAD DE LA OBRA COMO CONJUNTO PUEDE ACABAR BAJANDO.
¡AL FIN Y AL CABO, SI TODAS LAS VIÑETAS ESTÁN SUBIDAS A MÁXIMO VOLUMEN EN TODO MOMENTO, LAS POSIBILIDADES DE CONTRASTE DRAMÁTICO SE PIERDEN!
¡DE HECHO, NO HAY UN SOLO NIVEL DE INTENSIDAD QUE PUEDA FUNCIONAR DE UNA VIÑETA A OTRA. LOS VERDADEROS EFECTOS DINÁMICOS SE CREAN EN LA VARIACIÓN ENTRE VIÑETAS.
BOOM!

CONTRASTE PROFUNDO
CONTRASTE GRÁFICO
POW
DIAGONALES
POSES EXTREMAS
RUPTURA DE LA 4ª PARED
VARIACIÓN DE MARCOS
ATRACTIVO SUPERFICIAL
CUANDO SE HACEN CÓMICS POR VEZ PRIMERA, ES TENTADOR INTENTAR HACER QUE CADA MOMENTO DE LA HISTORIA SEA COMO UNA TORMENTA.
PERO IGUAL QUE UNA TORMENTA NECESITA TIEMPO PARA CRECER Y ACUMULAR FUERZAS ANTES DE LLOVER...
...LAS HISTORIAS EN CÓMIC NECESITAN TIEMPO PARA CRECER SOBRE EL CONOCIMIENTO Y LAS EXPECTATIVAS DE LOS LECTORES ANTES DE QUE PUEDAN PROPORCIONAR SUS MOMENTOS MÁS FUERTES.
A LOS LECTORES LES GUSTAN LOS CAMBIOS DRAMÁTICOS, PERO DESTACAR EL CAMBIO EXIGE UN PUNTO DE REFERENCIA QUE NO CAMBIE.
EL FONDO FIJO Y TRANQUILO PREPARA LA ESCENA PARA EL INTRUSO CACOFÓNICO.
PÁSAME EL TÉ, QUERIDA.
POR SUPUESTO, QUERIDO.
CRASH!!
AAH!!
EEE!

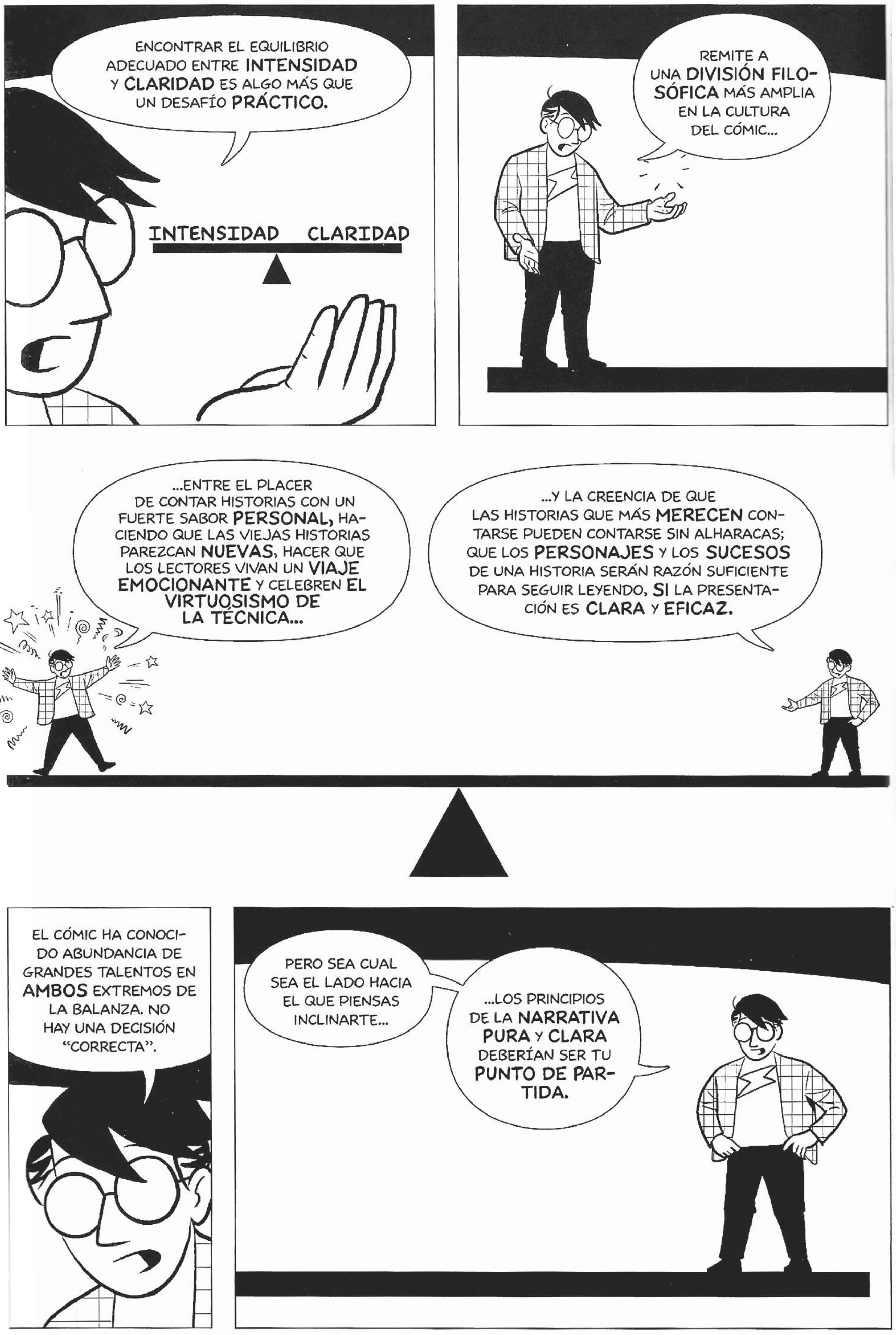

EL ÁNGULO DE CÁMARA FIJO ATRAE LA ATENCIÓN SOBRE EL ZOOM.


LA REJILLA DE VIÑETAS TRES POR TRES PREPARA PARA EL IMPACTO DE LA VIÑETA A TODA PÁGINA.
CRASH!

Y EL PLANO MEDIO FIJO CONTRIBUYE AL IMPACTO EMOCIONAL DEL PRIMER PLANO.
BEN CREE QUE LO HA COMPRADO PARA KYLE.
NUNCA HA MOSTRADO NINGÚN INTERÉS POR KYLE.
SÍ.
NI POR NINGÚN CHICO, POR CIERTO.
MMM.
¿PERO ENTONCES QUIÉN...?
¡OH DIOS MÍO, POR SUPUESTO!

EN RESUMEN, A VECES CONTAR LAS COSAS DIRECTAMENTE, CON LA CLARIDAD COMO GUÍA, ES LA MEJOR MANERA DE QUE LAS HISTORIAS COBREN FUERZA...
CLIK!

...Y LUEGO CAIGAN COMO EL RELÁMPAGO CUANDO IMPORTA.



ENCONTRAR EL EQUILIBRIO ADECUADO ENTRE INTENSIDAD Y CLARIDAD ES ALGO MÁS QUE UN DESAFÍO PRÁCTICO.
INTENSIDAD
CLARIDAD
REMITE A UNA DIVISIÓN FILOSÓFICA MÁS AMPLIA EN LA CULTURA DEL CÓMIC...
...ENTRE EL PLACER DE CONTAR HISTORIAS CON UN FUERTE SABOR PERSONAL, HACIENDO QUE LAS VIEJAS HISTORIAS PAREZCAN NUEVAS, HACER QUE LOS LECTORES VIVAN UN VIAJE EMOCIONANTE Y CELEBREN EL VIRTUOSISMO DE LA TÉCNICA...
...Y LA CREENCIA DE QUE LAS HISTORIAS QUE MÁS MERECEN CONTARSE PUEDEN CONTARSE SIN ALHARACAS; QUE LOS PERSONAJES Y LOS SUCESOS DE UNA HISTORIA SERÁN RAZÓN SUFICIENTE PARA SEGUIR LEYENDO, SI LA PRESENTACIÓN ES CLARA Y EFICAZ.
EL CÓMIC HA CONOCIDO ABUNDANCIA DE GRANDES TALENTOS EN AMBOS EXTREMOS DE LA BALANZA. NO HAY UNA DECISIÓN "CORRECTA".
PERO SEA CUAL SEA EL LADO HACIA EL QUE PIENSAS INCLINARTE...
...LOS PRINCIPIOS DE LA NARRATIVA PURA Y CLARA DEBERÍAN SER TU PUNTO DE PARTIDA.

DOS OBJETIVOS:
QUIERES QUE LOS LECTORES COMPRENDAN LO QUE TIENES QUE CONTARLES...
...Y QUIERES QUE LES IMPORTE.
LA CLARIDAD ES EL CAMINO QUE CONDUCE AL OBJETIVO DEL ENTENDIMIENTO...
MOMENTO
ENCUADRE
IMAGEN
PALABRA
FLUJO
...PERO HAY DOS CAMINOS QUE PUEDES SEGUIR PARA HACER QUE A TUS LECTORES LES IMPORTE.
UNO SE APOYA EN LA INTENSIDAD DE TU PRESENTACIÓN...
...MIENTRAS QUE EL OTRO SE APOYA EN EL CONTENIDO DE LA HISTORIA MISMA.
LOS SERES HUMANOS QUE VIVEN DENTRO DE ESA HISTORIA.
LAS IDEAS EXPRESADAS A TRAVÉS DE ELLOS Y ENTRE ELLOS.
Y LAS SENSACIONES DEL MUNDO AL QUE DA VIDA TU HISTORIA.
TÓMATE UN RESPIRO. PRUEBA ALGUNOS DE LOS EJERCICIOS QUE SE OFRECEN EN LAS SIGUIENTES PÁGINAS DE NOTAS.
LUEGO VEREMOS A DÓNDE CONDUCE EL SEGUNDO CAMINO.

NOTAS

INTRODUCCIÓN

CAPÍTULO I: ESCRIBIR CON DIBUJOS*

PÁGINA 1 – DESCUBRE LO QUE QUIERES

¡VALE, EMPIEZO PRESUPONIENDO ALGUNAS COSAS IMPORTANTES! EL TIPO DE CÓMIC QUE DESCRIBO EN LA PÁGINA UNO NO ES EL ÚNICO TIPO QUE HAY. (DE HECHO, HABLARÉ SOBRE LOS MUY DIFERENTES OBJETIVOS QUE TIENEN ALGUNOS HISTORIETISTAS EN EL CAPÍTULO SEIS). PERO CREO QUE ÉSTE ES EL OBJETIVO CON EL QUE EMPEZAMOS LA MAYORÍA: CONTAR UNA HISTORIA QUE ABSORBA POR COMPLETO AL LECTOR, NORMALMENTE PORQUE ÉSA ES LA EXPERIENCIA QUE TUVIMOS COMO LECTORES Y QUE NOS LLEVÓ AL CÓMIC EN PRIMER LUGAR.

PARA CONTAR HISTORIAS ES PARA LO QUE EXISTE EL CÓMIC, Y EL DESEO DE HACER ESAS HISTORIAS MEMORABLES, CONMOVEDORAS E INTOXICANTES ES LO QUE DA AL CÓMIC SU FORMA ACTUAL, AUNQUE DEMASIADOS DIBUJANTES FALLEN EN ESA MISIÓN.

ES COMO APRENDER SOBRE EL SEXO. AUNQUE HACER NIÑOS SEA LO ÚLTIMO QUE TENGAS EN MENTE, COMPRENDER LA SEXUALIDAD HUMANA EMPIEZA POR EL SISTEMA REPRODUCTIVO.

PÁGINA 2, VIÑETA 2 – ENSEÑARME A MÍ MISMO

NO ES BROMA, ESTOY PLANEANDO UNA GRAN NOVELA GRÁFICA COMO MI PRÓXIMO PROYECTO, Y PRODUCIR ESTE LIBRO ME HA AYUDADO A PREPARARME PARA ELLA. ¡TENGO MUCHAS MALAS COSTUMBRES DE LAS QUE LIBRARME!

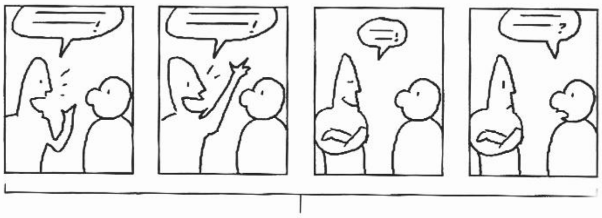
PÁGINA 5, VIÑETA 1 – SOBRE MIS EJEMPLOS

ESTE LIBRO ES EN BLANCO Y NEGRO, DE MODO QUE LA MAYORÍA DE MIS EJEMPLOS PROCEDEN DE NOVELAS GRÁFICAS, MANGA O TIRAS DE PRENSA QUE PRESENTAN DIBUJO DE LÍNEA NEGRA REPRODUCIBLE. LA MAYORÍA DE LOS WEBCOMICS, CÓMICS DE SUPERHÉROES Y CÓMICS EUROPEOS CLÁSICOS SON EN COLOR Y MÁS DIFÍCILES DE REPRODUCIR, DE MODO QUE NO VERÁS TANTOS REPRODUCIDOS A MENOS QUE ESOS TEMAS SURJAN DIRECTAMENTE. NO ES MI GUSTO PERSONAL, SINO QUE INTENTO QUE LOS EJEMPLOS SEAN LO MÁS CLAROS Y LEGIBLES POSIBLE. LA MAYOR PARTE DE ESTAS IDEAS DEBERÍAN APLICARSE A TODO TIPO DE CÓMIC. DICHO ESO, SI PUEDO ELEGIR UN CÓMIC QUE ADMIRO PARA EXPONER UNA IDEA CONCRETA, PROBABLEMENTE LO HAGA.

PÁGINAS 19-25 – ENCUADRES Y GÉNEROS

LA ELECCIÓN DE ENCUADRE PUEDE DIFERIR DE GÉNERO A GÉNERO. EL CÓMIC DE SUPERHÉROES TIENDE A PRESENTAR DISTANCIAS CONTRASTANTES, CAMBIOS DE ALTURA Y MONTONES DE DIAGONALES PARA QUE TODO SEA DINÁMICO (AL MENOS DESDE QUE KIRBY REINVENTÓ EL GÉNERO, LO CUAL COMENTAREMOS EN EL CAPÍTULO SEIS):

EN UNA TIRA DIARIA DE GAG, POR EL CONTRARIO, UN DIBUJANTE PUEDE PASARSE MESES SIN MOVER LA "CÁMARA" PARA DAR AL CÓMIC UN SENTIMIENTO MUNDANO, COTIDIANO, BAJO EL SUPUESTO DE QUE UN ESCENARIO DRAMÁTICO MINARÍA EL TONO:



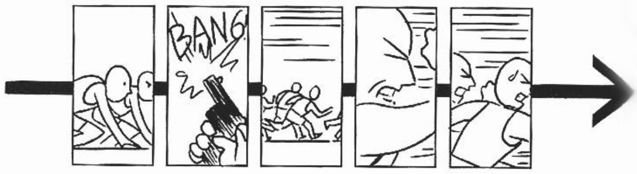
PLANO MEDIO FIJO, ÁNGULO FIJO, SIN INCLINACIÓN

PAGINA 29 – ESTILOS DE DIBUJO Y AMBIENTE

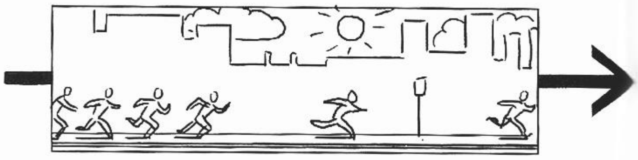
PARA UN CAPÍTULO ENTERO SOBRE CÓMO LOS ESTILOS DE DIBUJO PUEDEN AFECTAR AL AMBIENTE, VER *ENTENDER EL CÓMIC*, CAPÍTULO CINCO, "LA LÍNEA VIVA".

PAGINA 36 – FORMA DE VIÑETA Y FLUJO

EL FLUJO PUEDE VERSE AFECTADO POR LA FORMA DE LA VIÑETA DE DIVERSAS MANERAS. TUS LECTORES SABRÁN INSTINTIVAMENTE QUE MIENTRAS SUS OJOS SE MUEVEN SOBRE UNA FILA DE VIÑETAS, ESTÁN AVANZANDO EN EL TIEMPO, DE MODO QUE UNA HILERA DE VIÑETAS ESTRECHAS QUE DIVIDA EL FLUJO DE LECTURA EN GOLPES CORTOS ES ÚTIL PARA SECUENCIAS RÁPIDAS Y ENTRECORTADAS:



MIENTRAS QUE VIÑETAS MÁS ANCHAS PUEDEN USARSE PARA MOMENTOS QUE DEBERÍAN PASAR MÁS LENTAMENTE.



*WILL EISNER SE HA REFERIDO A SÍ MISMO COMO "UN ESCRITOR QUE ESCRIBE CON DIBUJOS" Y HE OÍDO A ART SPIEGELMAN HABLAR DEL CÓMIC COMO UNA FORMA DE "ESCRIBIR CON DIBUJOS", ASÍ QUE ESTE TÉRMINO NO ES MÍO.

PÁGINA 37 – CATEGORÍAS Y LIMITACIONES

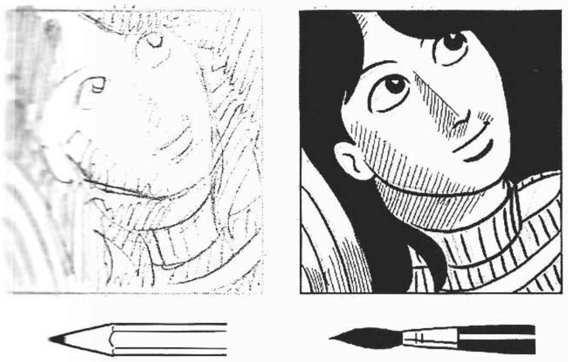
LOS DIBUJANTES LLEVAN DIBUJANDO CÓMICS MARAVILLOSOS DESDE HACE MÁS DE CIEN AÑOS SIN PREOCUPARSE POR TÉRMINOS COMO MIS CINCO ELECCIONES, POR SUPUESTO. AL HACER CÓMICS SE APLICA UNA GRAN CANTIDAD DE INSTINTO PURO. ESTAS IDEAS PRETENDEN **COMPLEMENTAR** E **INFORMAR** ESOS INSTINTOS, NO **SUSTITUIRLOS.**

SI ESTÁS CREANDO UN CÓMIC, Y UNA VIÑETA EN CONCRETO O UN DISEÑO DE PÁGINA TE PARECE BIEN, ADELANTE. SÓLO PORQUE NO ENCAJE CON UNA DE MIS LISTAS MANIÁTICAS ESO NO QUIERE DECIR QUE SEA MENOS VÁLIDO.

PERO CUANDO REVISES ESE CÓMIC Y ALGO YA NO TE PAREZCA QUE ESTÁ DEL TODO BIEN, O CUANDO UN AMIGO LO LEA Y NO LO PILLE, ENTONCES ES CUANDO TE ASEGURO QUE TU SOLUCIÓN SE ENCONTRARÁ EN UNA DE ESAS CINCO COLUMNAS. ES ENTONCES CUANDO QUERRÁS REPLANTEARTE ALGUNAS DE LAS ELECCIONES QUE HAS TOMADO Y CONSIDERAR LAS ALTERNATIVAS.

PÁGINA 38 – ETAPAS ARTÍSTICAS

PRODUCIR DIBUJOS ACABADOS NORMALMENTE INCLUÍA ALGÚN TIPO DE DIBUJO SUBYACENTE CON LÁPIZ BLANDO (DURO) Y/O UN LÁPIZ AZUL CLARITO PARA PILLAR BIEN LOS DETALLES Y LAS PROPORCIONES, SEGUIDO POR LOS DIBUJOS ACABADOS A TINTA. A LO LARGO DE LOS AÑOS, EN LA INDUSTRIA, ESTAS TAREAS DISTINTAS, A MENUDO REALIZADAS POR ARTISTAS DISTINTOS, SE HAN LLEGADO A CONOCER COMO "DIBUJO A LÁPIZ" Y "ENTINTADO".



MUCHOS DIBUJANTES DE CÓMIC SOLITARIOS TODAVÍA DIVIDEN SU TRABAJO EN ESTAS ETAPAS SEPARADAS. TIENE SENTIDO TENER UNA FORMA NO PERMANENTE DE DECIDIR DÓNDE VAN A IR LAS LÍNEAS ANTES DE QUE LA TINTA LLEGUE AL PAPEL. PERO YO SOY RETICENTE A USAR ESTOS TÉRMINOS PORQUE NO ENCAJAN BIEN CON OTROS TIPOS DE ARTE FINAL COMO LA PINTURA O LOS MEDIOS DIGITALES.

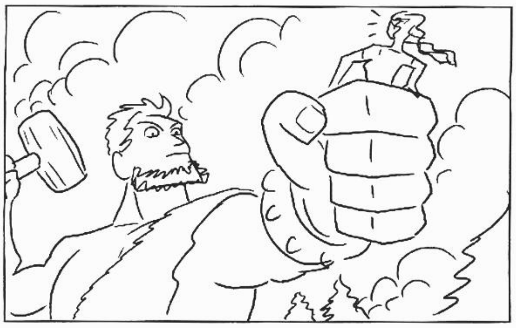
DICHO ESO, LA MAYORÍA DE LOS HISTORIETISTAS ATRAVIESAN ALGUNAS ETAPAS EN SU CAMINO AL ARTE FINAL, INCLUIDAS:

- UNA ETAPA DE BOCETO BÁSICO EN LA QUE DEFINEN DÓNDE VA A IR TODO EN LA PÁGINA.
- UNA ETAPA PARECIDA AL DIBUJO A LÁPIZ EN LA QUE DEFINEN LAS PROPORCIONES Y LOS DETALLES DE LOS PERSONAJES Y LOS OBJETOS DE SU HISTORIA.
- UNA ETAPA DE ARTE FINAL EN LA QUE LAS DECISIONES DE REPRESENTACIÓN SON DEFINITIVAS.

PÁGINA 46 – POTENCIADORES DE INTENSIDAD

AUNQUE ESTAS TÉCNICAS SE COMENTAN AQUÍ COMO FORMAS DE AUMENTAR EL ATRACTIVO SUPERFICIAL DE UNA OBRA, TAMBIÉN HAY MUCHOS USOS PARA LA NARRATIVA DIRECTA, INCLUYENDO:

PERSPECTIVAS DE PROFUNDIDAD EXTREMA PARA SUGERIR EL TAMAÑO O MASA EXTREMOS DE UN PERSONAJE U OBJETO:

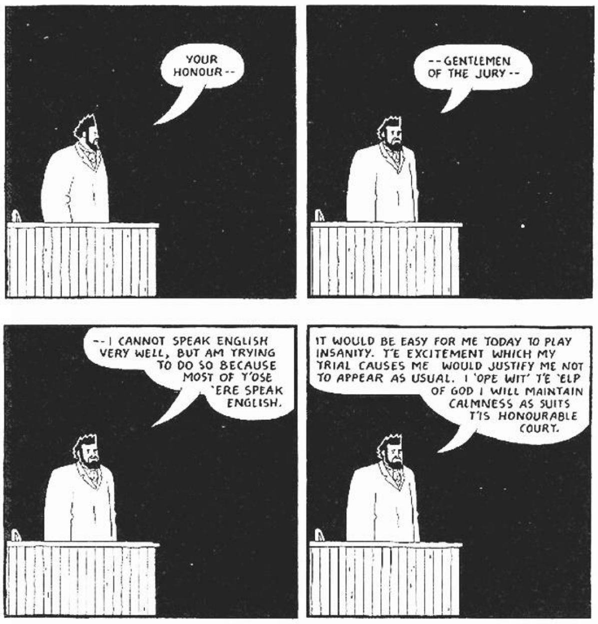


ÁNGULOS INCLINADOS PARA REFLEJAR EL SENTIMIENTO DE DESORIENTACIÓN DE UN PERSONAJE:

O HIPER-REALISMO PARA MOSTRAR DETALLES IMPORTANTES DE UN OBJETO:

PÁGINA 47, VIÑETA 7 – CLARIDAD SIN INTENSIDAD

EN REALIDAD RESULTA MUY INTERESANTE CUANDO UN HISTORIETISTA INTENTA REBAJAR LA INTENSIDAD CASI HASTA EL MÁXIMO. LOUIS RIEL DE CHESTER BROWN INCLUYE POSTURAS ESTÁTICAS DE PERSONAJES, MUY POCOS PRIMEROS PLANOS Y ALGUNOS DISEÑOS DE PÁGINA DELIBERADAMENTE MONÓTONOS, PERO LOS SUCESOS DRAMÁTICOS SIGUEN ATRAPANDO AL LECTOR:



EN TÉRMINOS GENERALES, LA ESCENA DEL "CÓMIC ALTERNATIVO", CADA VEZ MÁS ASOCIADA CON EL MOVIMIENTO DE LA NOVELA GRÁFICA LITERARIA, UTILIZA LOS ACENTOS DINÁMICOS COMENTADOS EN LA PÁGINA 46 DE FORMA SOMERA, CREANDO AMBIENTES MÁS SIMILARES A UNA OBRA DE TEATRO QUE A UNA SUPERPRODUCCIÓN DE HOLLYWOOD. EL LOUIS RIEL DE CHESTER BROWN ES UN EJEMPLO EXTREMO, PERO FÍJATE EN NOVELAS GRÁFICAS ADULTAS COMO EL MAUS DE ART SPIEGELMAN, EL JIMMY CORRIGAN DE CHRIS WARE O EL PERSÉPOLIS DE MARJANE SATRAPI Y ENCONTRARÁS EJEMPLOS DE LOS ÁNGULOS Y COMPOSICIONES MÁS CONTENIDOS DE ESE GÉNERO.

EJERCICIOS OPCIONALES

NOTA: SI QUIERES EXPLORAR MÁS A FONDO ESTOS TEMAS (O SI ERES UN PROFESOR QUE QUIERE INCORPORAR AL AULA ALGUNAS DE ESTAS IDEAS), HE INCLUIDO SUGERENCIAS PARA EJERCICIOS EN LAS SECCIONES DE NOTAS DE LOS CUATRO PRIMEROS CAPÍTULOS. NO SON NECESARIAS PARA ENTENDER LAS IDEAS DE ESTE LIBRO, PERO PUEDE QUE LAS ENCUENTRES ÚTILES PARA TENER UN ENTENDIMIENTO MÁS PRÁCTICO DEL PROCESO DE HACER CÓMICS.

Nº1 – ELECCION DE MOMENTO (PAGINAS 11-18)

ELIGE UNA PELÍCULA QUE TE GUSTE E INTENTA DESCOMPONER LA HISTORIA EN ÚNICAMENTE DIECISÉIS MOMENTOS CLAVE USANDO SÓLO IMÁGENES, SIN PALABRAS. ASEGÚRATE DE QUE SEAN LO BASTANTE CLARAS Y ESTÉN LO BASTANTE RELACIONADAS COMO PARA QUE UN AMIGO QUE NO HAYA VISTO LA PELÍCULA PUEDA DECIRTE QUÉ ESTÁ PASANDO SIN EXPLICACIONES AÑADIDAS. PREGUNTA: SI TUVIERAS QUE REDUCIRLO A SÓLO OCHO VIÑETAS, ¿CUÁLES CORTARÍAS? ¿CUÁNTAS VIÑETAS DEBERÍAN BASTAR PARA MOSTRAR TODOS LOS MOMENTOS CLAVE DE LA HISTORIA?

Nº 2 – ELECCIÓN DE MOMENTO/UNIR LOS PUNTOS (PÁGINAS 13-14)

ELIGE ALGUNOS DE TUS CÓMICS FAVORITOS E INTENTA ENCONTRAR AL MENOS UNA VIÑETA QUE PUDIERA HABERSE CORTADO SIN AFECTAR NEGATIVAMENTE A LA CLARIDAD DE LA HISTORIA. PIENSA QUÉ PUDO HACER QUE EL AUTOR (AUTORES) DEL CÓMIC LA INCLUYERAN EN PRIMER LUGAR. ¿PRETENDÍA FRENAR LA ACCIÓN? ¿O RELLENAR ESPACIO ANTES DE UN PASO DE PÁGINA? ¿ERA VERDADERAMENTE INÚTIL O TENÍA UN PROPÓSITO MÁS SUTIL EN MENTE?

Nº 3 – LAS SEIS TRANSICIONES (PÁGINAS 15-18)

ELIGE UNO DE ESTOS TRES MINI-ARGUMENTOS Y CREA UNA SOLA PÁGINA ABOCETADA A PARTIR DE ÉL USANDO SÓLO UNO DE LOS TIPOS DE TRANSICIÓN DE LAS PÁGINAS 16 Y 17:

- LA REINA MURIÓ Y EL REY MURIÓ DE PENA DESPUÉS DE ELLA.
- CHICO CONOCE CHICA, CHICO PIERDE CHICA.
- PERRO COME A PERRO, PERRO ERUCTA, FIGURA DE PERRO PATINA.

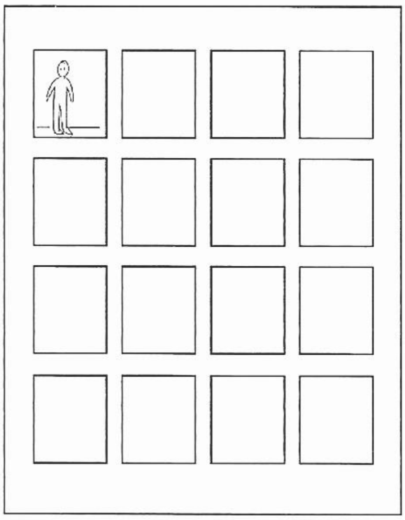
LUEGO INTENTA DIBUJAR UNA PÁGINA NUEVA CON EL MISMO ARGUMENTO UTILIZANDO UN TIPO DISTINTO DE TRANSICIÓN Y FÍJATE EN COMO AFECTA AL ESTILO NARRATIVO Y A LA ATMÓSFERA DE TU CÓMIC.

Nº 4 – ELECCIÓN DE ENCUADRE (PÁGINAS 19-25)

COMPRA EL ÚLTIMO CÓMIC DE TU AUTOR FAVORITO. NO LO ABRAS, SINO QUE BUSCA UN AMIGO CONOCEDOR DEL CÓMIC QUE COPIE SÓLO LOS BORDES DE LAS VIÑETAS DE UNAS POCAS PÁGINAS Y QUE TE ESCRIBA UNA BREVE DESCRIPCIÓN DE LO QUE ESTÁ PASANDO EN CADA VIÑETA. INTENTA ADIVINAR CÓMO HA COMPUESTO TU AUTOR FAVORITO CADA VIÑETA Y DIBUJA UNA VERSIÓN ABOCETADA DENTRO DE LOS BORDES. LUEGO ECHA UN VISTAZO AL CÓMIC IMPRESO Y COMPARA TU VERSIÓN ABOCETADA CON LA VERDADERA.

Nº 5 – ELECCIÓN DE ENCUADRE (PÁGINAS 19-25)

ABOCETA UNA REJILLA DE 16 VIÑETAS EN UNA HOJA DE PAPEL CON UNA SOLA FIGURA EN PIE EN LA PRIMERA VIÑETA:



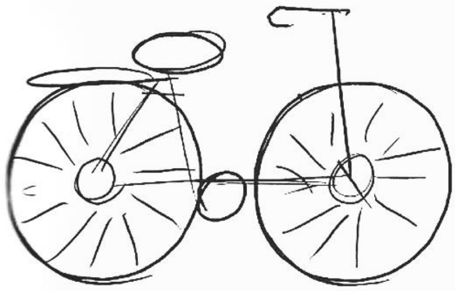
PIDE A UN AMIGO QUE DECIDA QUÉ DEBERÍA HACER TU PERSONAJE EN LA VIÑETA DOS. DIBUJA SU SUGERENCIA Y MEDITA SI ERA NECESARIO CAMBIAR EL ÁNGULO DE VISIÓN. SI TU PERSONAJE SE ENCUENTRA UN ELEFANTE, ¿TIENES QUE ECHARTE HACIA ATRÁS? ¿SI SE CORTA UNA UÑA, TIENES QUE ACERCARTE? ¿ALGUNA DE LAS SUGERENCIAS EXIGE UNA INCLINACIÓN O ROTACIÓN DEL ÁNGULO DE VISIÓN? ¿ALGUNA REQUIERE UN CAMBIO DE ELEVACIÓN? ¡REPÍTELO HASTA LLENAR LA PÁGINA!

Nº 6 – ELECCIÓN DE IMAGEN (PÁGINAS 26-29)

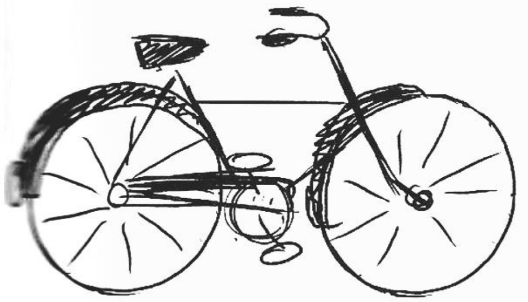
PON A PRUEBA TU MEMORIA VISUAL, INTENTA HACER DIBUJOS SENCILLOS DE CINCO OBJETOS COMPLEJOS DE MEMORIA (EJEMPLOS: UNA BOCA DE AGUA, TU RASCACIELOS FAVORITO, UN PAR DE TIJERAS, UNA ZAPATILLA, UN MANDO DE JUEGOS...). LUEGO BUSCA EL OBJETO REAL O MIRA FOTOS EN LA RED. EXAMINA LAS DIFERENCIAS. LUEGO, DIBUJA EL MISMO OBJETO DE NUEVO DE MEMORIA Y MIRA A VER SI PUEDES CAPTURARLO DE FORMA MÁS EFICAZ.

AUNQUE DIBUJAR DE MEMORIA NO ES TAN NECESARIO HOY COMO LO FUE PARA MI GENERACIÓN (PUEDES ENCONTRAR UNA FOTO DE PRÁCTICAMENTE CUALQUIER COSA EN LA RED) PRACTICAR PUEDE AYUDARTE A AISLAR LOS DETALLES ESTRUCTURALES MÁS IMPORTANTES DE SUJETOS QUE PUEDEN ACTIVAR LA MEMORIA DE LOS LECTORES SIN SOBRECARGARLES CON DETALLES INNECESARIOS.

POR EJEMPLO, SI LE PIDEN QUE DIBUJE RÁPIDAMENTE UNA BICICLETA DE MEMORIA, MUCHA GENTE PODRÍA DIBUJAR ALGO PARECIDO A ESTO:



PERO CON DOCUMENTACIÓN, EL MISMO NÚMERO DE TRAZOS PODRÍA CAPTURAR MEJOR LAS FORMAS BÁSICAS DE UNA BICICLETA REAL:



Nº 7 – ELECCIÓN DE IMAGEN (PÁGINAS 26-29)

¿PUEDES DIBUJAR UNA HABITACIÓN DESOCUPADA CON SUFICIENTE DETALLE PARA QUE UN AMIGO PUEDA DEDUCIR AL MENOS DIEZ COSAS SIGNIFICATIVAS SOBRE EL TIPO DE PERSONA QUE VIVE ALLÍ, SÓLO MIRANDO TU DIBUJO?

[NOTA: VER CAPÍTULO 3 PARA EJERCICIOS DE ELECCIÓN DE PALABRA].

Nº 8 – ELECCIÓN DE FLUJO (PÁGINAS 32-36)

BUSCA UN CÓMIC O UNA NOVELA GRÁFICA CON MUCHAS VARIACIONES EN TAMAÑO Y FORMA DEL ENCUADRE. ELIGE AL MENOS DIEZ PÁGINAS Y MEDITA SOBRE CÓMO PODRÍAS DISPONER LAS MISMAS VIÑETAS SI TUVIERAS QUE ENCAJARLAS EN LAS PÁGINAS DE UN LIBRO DE FORMA DISTINTA. ¿HABRÍA QUE AÑADIR O SUPRIMIR ALGUNAS VIÑETAS? ¿CÓMO AFECTA EL NUEVO DISEÑO A LOS MOMENTOS DE PASO DE PÁGINA? ¿PUEDES HACER QUE EL ORDEN DE LECTURA SIGA SIENDO FÁCIL DE SEGUIR?

Nº 9 – CLARIDAD CONTRA INTENSIDAD (PÁGINAS 45-52)

¿PUEDES ENCONTRAR UN CÓMIC DONDE LA CLARIDAD DE ALGUNAS ESCENAS PUDIERA MEJORARSE REDUCIENDO LA INTENSIDAD DE ALGUNOS DISEÑOS? ¿PUEDES HACER UN BOCETO BÁSICO DE TU VERSIÓN MEJORADA? A LA INVERSA ¿PUEDES ENCONTRAR UN CÓMIC QUE SE BENEFICIE AÑADIENDO ALGO DE INTENSIDAD, SIN SACRIFICAR LA CLARIDAD EN EL PROCESO? ¿CÓMO LO HARÍAS?

Nº 10 – EJERCICIOS PARA SOLTARSE

A. QUANTO COMICS (INVENTADO POR LOS LEGENDARIOS HERMANOS DEWAN, TED Y BRIAN). JÚNTATE CON UNO O MÁS AMIGOS QUE HAGAN CÓMICS. BUSCAOS UN PAR DE ROTULADORES NEGROS Y PAPEL BLANCO. CADA DIBUJANTE SE TOMA UNOS MINUTOS PARA HACER UN PEQUEÑO LOGO EN LO ALTO DE LA PÁGINA (LOS TÍTULOS DEBERÍAN SER ALGO GENERAL COMO "¿ÉSE ES TU PADRE?", "CITA A CIEGAS", "IGNÓRALO Y DESAPARECERÁ", "CERRADO LOS LUNES", ETC.; EVITAR TÍTULOS ABIERTAMENTE ESPECÍFICOS COMO "EL PAPA BENEDICTO Y JAMIROQUAI VAN A ESQUIAR A PENNSYLVANIA"). LUEGO LOS DIBUJANTES INTERCAMBIARÁN LAS PÁGINAS Y DIBUJARÁN UN CÓMIC DE UNA PÁGINA QUE REFLEJE EL TÍTULO DEL OTRO. REPETIR HASTA QUE ENTRE EL SUEÑO.

B. EL COMIC DE 24 HORAS (INICIADO EN 1990 COMO DESAFÍO A MI COLEGA STEVE BISSETTE). DIBUJA UN CÓMIC ENTERO DE 24 PÁGINAS EN UN PERIODO CERRADO DE 24 HORAS. SIN GUIÓN. SIN PREPARACIÓN. UNA VEZ EL RELOJ EMPIECE A CONTAR, NO PARARÁ HASTA QUE HAYAS TERMINADO. GRAN TERAPIA DE SHOCK PARA LOS BLOQUEOS CREATIVOS. ¡HASTA AHORA, MÁS DE 1.000 DIBUJANTES LO HAN PROBADO!

SUGERENCIAS: EMPIEZA POR LA MAÑANA, DESPUÉS DE HABER DORMIDO BIEN TODA LA NOCHE. PLANIFÍCATE PARA TENER ABUNDANCIA DE COMIDA, CAFEÍNA Y MÚSICA PREPARADAS. Y SI NO LO HACES EN CASA, TAL VEZ QUIERAS QUE UN FAMILIAR O UN AMIGO TE LLEVE A CASA CUANDO HAYAS ACABADO.

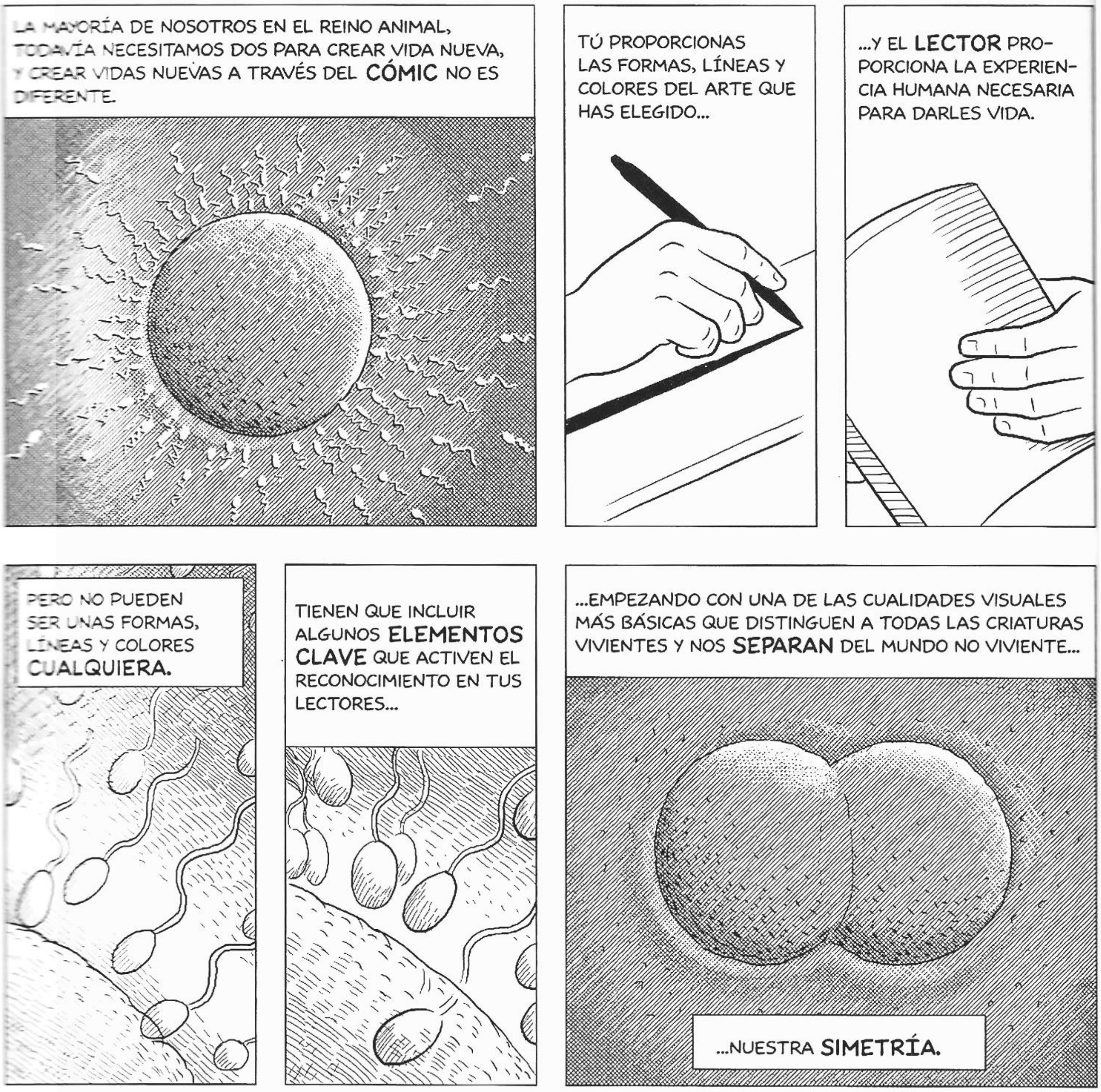
SI QUIERES HACER TU CÓMIC EN COMPAÑÍA DE OTROS DIBUJANTES LOCOS, BUSCA EN 24HOURSCOMICS.COM LOS DETALLES DEL DÍA DE LOS CÓMICS DE 24 HORAS, UNA CELEBRACIÓN ANUAL DURANTE LA CUAL SE CELEBRAN EVENTOS DE GRUPO EN LIBRERÍAS DE CÓMICS Y OTROS LUGARES EN VARIOS PAÍSES.

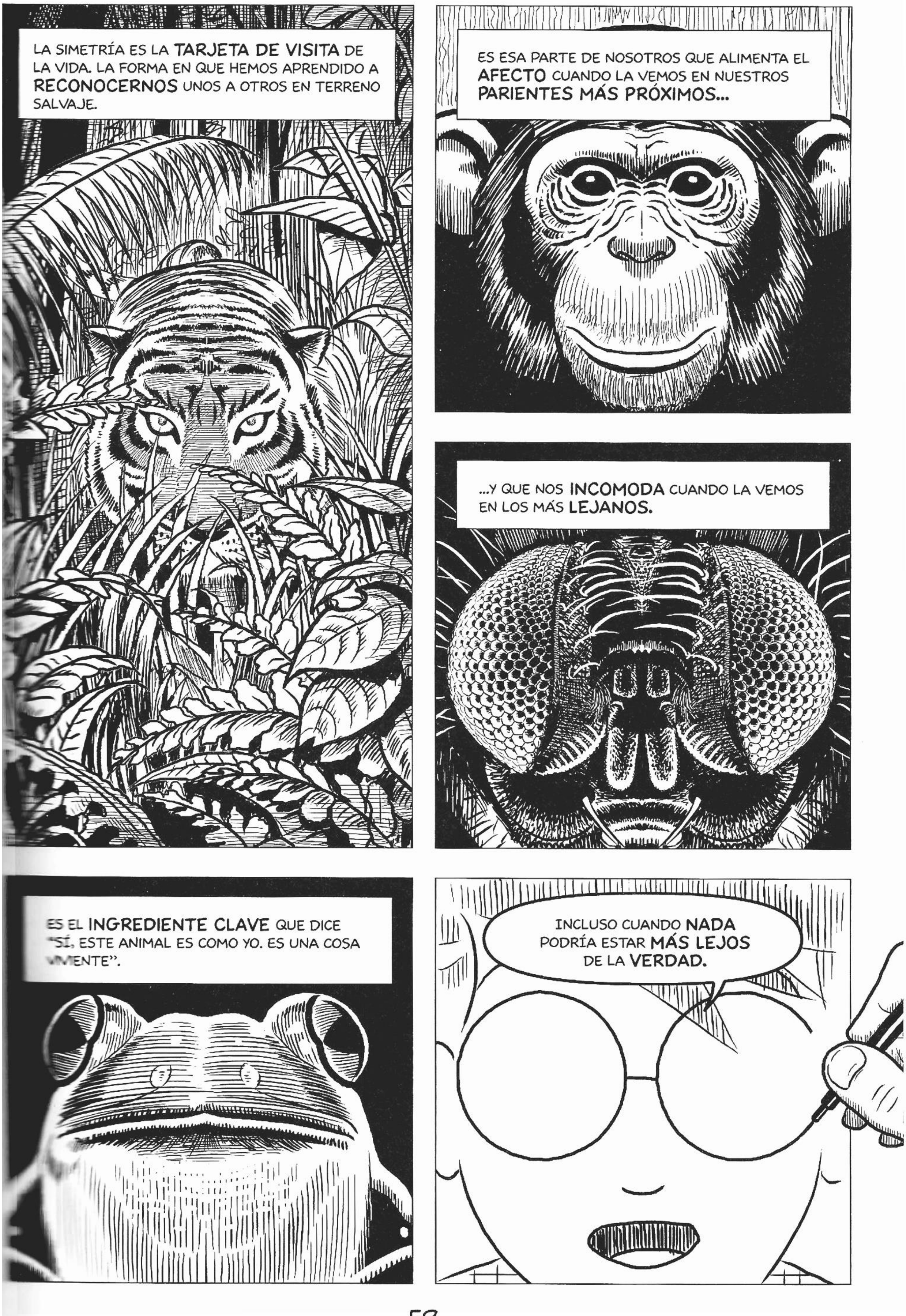
NOTAS ADICIONALES (INCLUYENDO MÁS DETALLES SOBRE EL DESAFÍO DEL CÓMIC DE LAS 24 HORAS) EN: WWW.SCOTTMCCLOUD.COM/MAKINGCOMICS

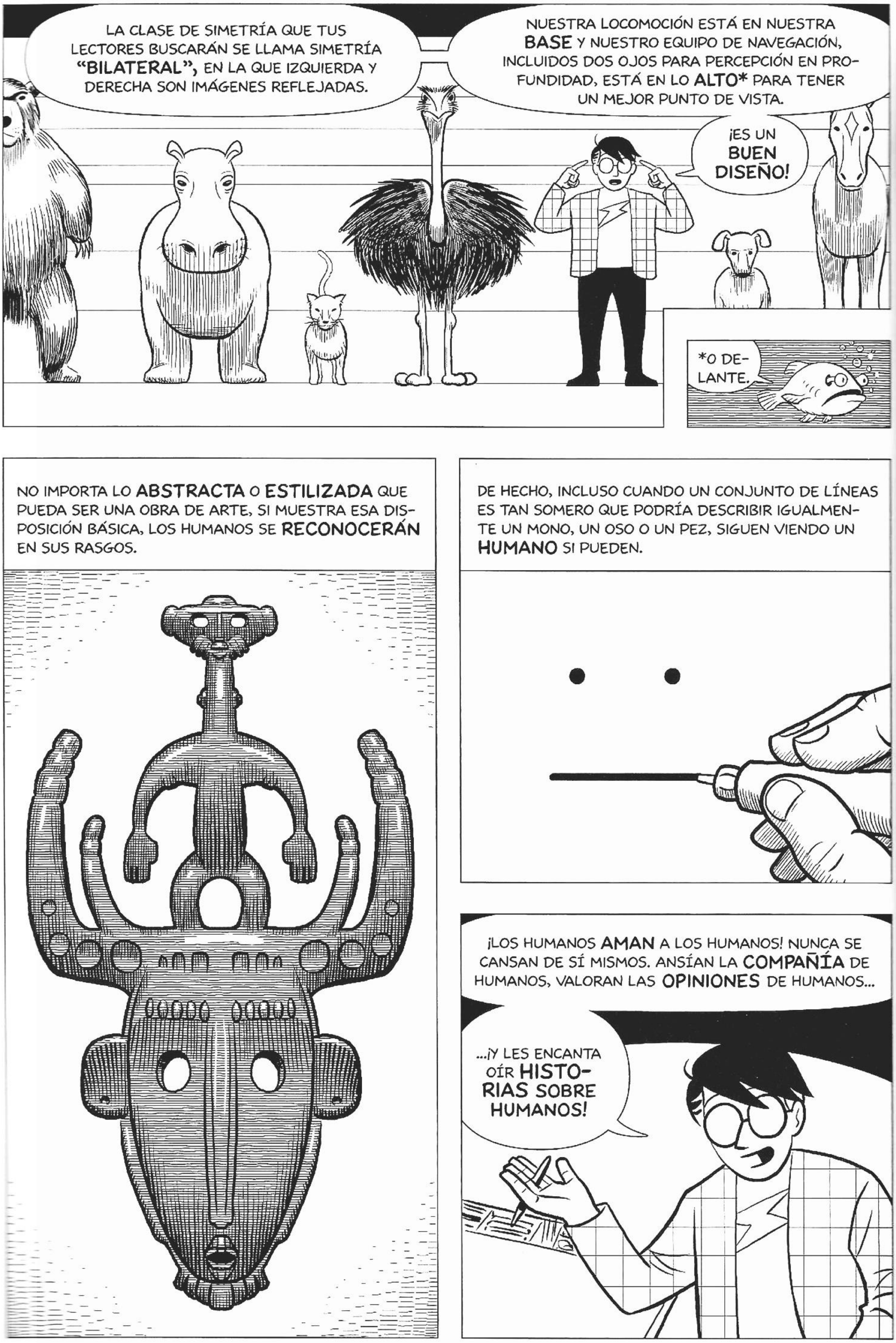
Capítulo Dos

Historias para humanos

Diseño de personajes, expresiones faciales y lenguaje corporal




LA SIMETRÍA ES LA TARJETA DE VISITA DE LA VIDA. LA FORMA EN QUE HEMOS APRENDIDO A RECONOCERNOS UNOS A OTROS EN TERRENO SALVAJE.
ES ESA PARTE DE NOSOTROS QUE ALIMENTA EL AFECTO CUANDO LA VEMOS EN NUESTROS PARIENTES MÁS PRÓXIMOS...
...Y QUE NOS INCOMODA CUANDO LA VEMOS EN LOS MÁS LEJANOS.
ES EL INGREDIENTE CLAVE QUE DICE "SÍ, ESTE ANIMAL ES COMO YO. ES UNA COSA VIVIENTE".
INCLUSO CUANDO NADA PODRÍA ESTAR MÁS LEJOS DE LA VERDAD.


LA CLASE DE SIMETRÍA QUE TUS LECTORES BUSCARÁN SE LLAMA SIMETRÍA "BILATERAL", EN LA QUE IZQUIERDA Y DERECHA SON IMÁGENES REFLEJADAS.
NUESTRA LOCOMOCIÓN ESTÁ EN NUESTRA BASE Y NUESTRO EQUIPO DE NAVEGACIÓN, INCLUIDOS DOS OJOS PARA PERCEPCIÓN EN PROFUNDIDAD, ESTÁ EN LO ALTO* PARA TENER UN MEJOR PUNTO DE VISTA.
¡ES UN BUEN DISEÑO!
*O DELANTE.
NO IMPORTA LO ABSTRACTA O ESTILIZADA QUE PUEDA SER UNA OBRA DE ARTE, SI MUESTRA ESA DISPOSICIÓN BÁSICA, LOS HUMANOS SE RECONOCERÁN EN SUS RASGOS.
DE HECHO, INCLUSO CUANDO UN CONJUNTO DE LÍNEAS ES TAN SOMERO QUE PODRÍA DESCRIBIR IGUALMENTE UN MONO, UN OSO O UN PEZ, SIGUEN VIENDO UN HUMANO SI PUEDEN.
¡LOS HUMANOS AMAN A LOS HUMANOS! NUNCA SE CANSAN DE SÍ MISMOS. ANSÍAN LA COMPAÑÍA DE HUMANOS, VALORAN LAS OPINIONES DE HUMANOS...
...¡Y LES ENCANTA OÍR HISTORIAS SOBRE HUMANOS!

DE HECHO, LES GUSTAN TANTO TALES HISTORIAS QUE SON CAPACES DE INVENTARSE UNA A PARTIR DE LA MENOR PISTA.
INCLUSO EL GARABATO MÁS SUELTO SUGIERE UNA FIGURA...
...UNA EMOCIÓN...
...O UN GESTO.
EN RESUMEN, CREAR UN SER HUMANO EN LA MENTE DEL LECTOR ES FÁCIL. SÓLO HACEN FALTA UNAS POCAS LÍNEAS Y TUS LECTORES HARÁN EL RESTO.
PERO SI QUIERES QUE VEAN A UNA PERSONA CONCRETA, CON UNA APARIENCIA CONCRETA Y ESPERANZAS Y SUEÑOS CONCRETOS, HACEN FALTA ALGUNOS PASOS MÁS.

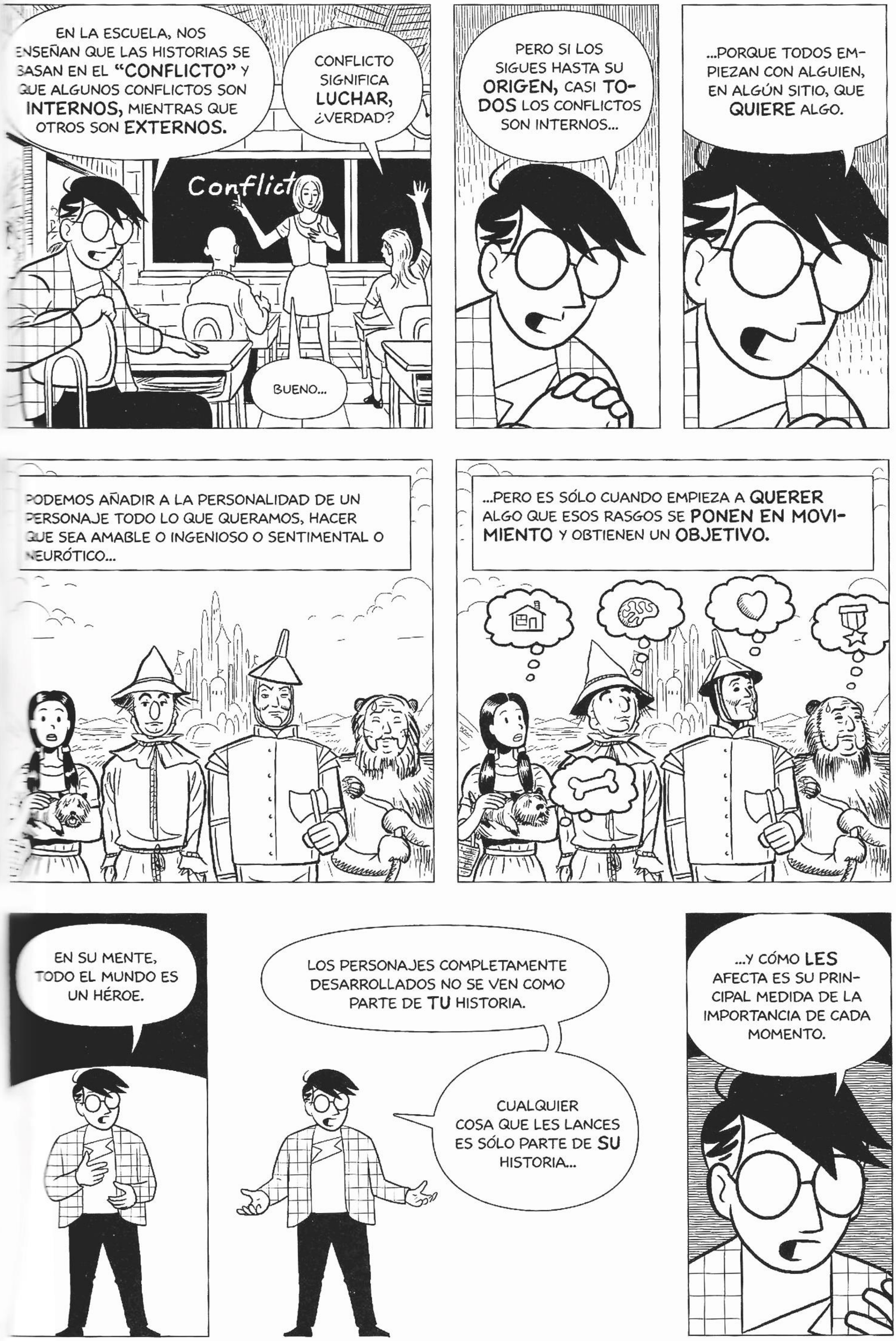
EN ESTE CAPÍTULO, HABLARÉ SOBRE TRES MEDIDAS QUE PUEDES TOMAR PARA DAR VIDA A TUS DIBUJOS COMO SERES HUMANOS VÍVIDOS Y CREÍBLES.
1. DISEÑO DE PERSONAJES
CÓMO CREAR PERSONAJES DISTINTOS Y CON PERSONALIDAD.
2. EXPRESIONES FACIALES
CÓMO RETRATAR LAS EMOCIONES CON FUERZA Y PRECISIÓN.
3. LENGUAJE CORPORAL
CÓMO ASEGURARTE DE QUE CADA FIGURA QUE DIBUJAS CUENTA UNA HISTORIA.
DOMINA ESTOS TRES ELEMENTOS, MÁS EL USO EFICAZ DE LAS PALABRAS (QUE SE VERÁ EN EL CAPÍTULO TRES)...
P
...Y PODRÁS DAR A LUZ PERSONAJES EN LOS QUE LOS LECTORES CREERÁN Y QUE RECORDARÁN EN AÑOS VENIDEROS.

1. DISEÑO DE PERSONAJES
CÓMO DISEÑAS TUS PERSONAJES TIENE MUCHO QUE VER CON EL **ESTILO** Y EL **GUSTO PERSONAL**. UNA VEZ MÁS, NO HAY UNA FORMA "CORRECTA" O "EQUIVOCADA" DE HACERLO.
ALGUNOS PERSONAJES NACEN COMO GARABATOS EN UN **CUADERNO**, OTROS SE **IMPROVISAN** EN MEDIO DE UNA HISTORIA, ALGUNOS SON CONCEBIDOS EN LA ETAPA DEL **GUIÓN**, TAL VEZ PARA QUE LOS DISEÑEN VISUALMENTE OTROS.
¿"TRABAJANDO" DURO, SEÑOR HARRIGAN?
RECIÉN LLEGADA...
TAP! TAP!
PERO NO IMPORTA QUÉ SECUENCIA DE PASOS LES DÉ VIDA...
...HAY **TRES CUALIDADES** SIN LAS QUE NINGÚN GRAN PERSONAJE DE CÓMIC PUEDE PASARSE.
UNA VIDA INTERIOR
UNA HISTORIA, VISIÓN DEL MUNDO Y DESEOS ÚNICOS.
DISTINCIÓN VISUAL
UN CUERPO, CARA Y VESTUARIO DISTINTOS Y MEMORABLES.
RASGOS EXPRESIVOS
RASGOS DEL HABLA Y EL COMPORTAMIENTO ASOCIADOS CON ESE PERSONAJE.
ECHEMOS UN VISTAZO MÁS DE CERCA A CADA UNO.

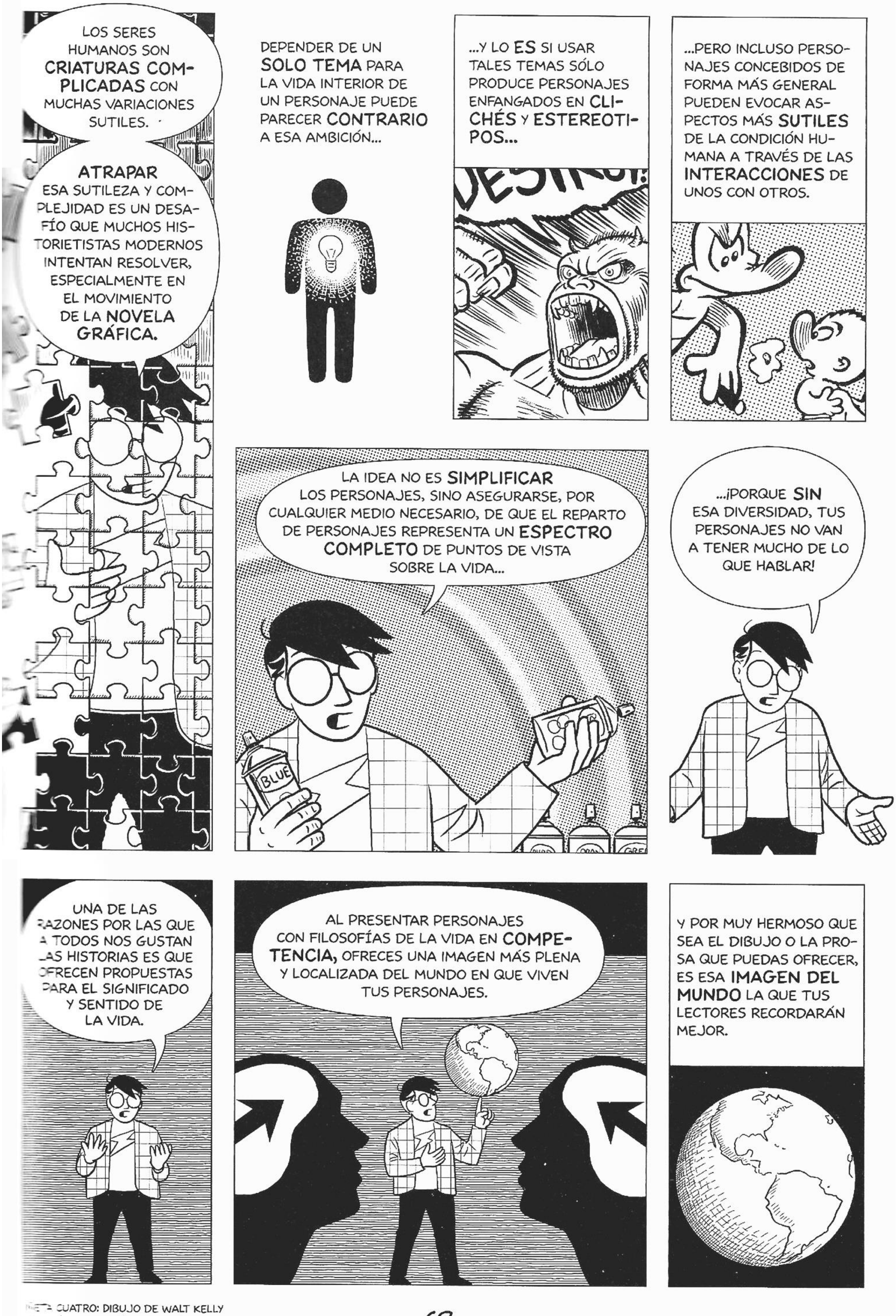
CREAR UNA VIDA INTERIOR ATRACTIVA PARA TUS PERSONAJES PUEDE SER EL ASPECTO MÁS IMPORTANTE Y MENOS COMPRENDIDO DE LA CREACIÓN DE PERSONAJES.
LOS PRINCIPIANTES SABEN QUE CADA PERSONAJE NECESITA UNA "PERSONALIDAD"...
¿QUIÉN ES ÉSTE QUE ESTÁ EN LA NEVERA, CARIÑO?
¡ES EL MALO!
...PERO A MENUDO ESO SIGNIFICA UNA LISTA DE RASGOS DE COMPORTAMIENTO SIN ORIGEN ESPECÍFICO O PROPÓSITO UNIFICADOR.
AL PROFUNDIZAR MÁS EN LAS MENTES DE LOS PERSONAJES, PODEMOS BUSCAR FACTORES QUE LES DEN UNA RAZÓN PARA TODO LO QUE HACEN Y DICEN...
...Y QUE NOS AYUDEN A PREDECIR QUÉ HARÁN EN UNA SITUACIÓN DADA...
¿ALGUIEN HA DICHO HELADO?
...¡HASTA TAL PUNTO QUE LITERALMENTE SE ESCRIBAN SOLOS!
UN BUEN SITIO PARA EMPEZAR ES LA HISTORIA DE LA VIDA DE TUS PERSONAJES.
¿DÓNDE SE CRIARON TUS PERSONAJES? ¿QUÉ PADRES TENÍAN? ¿QUÉ ES LO MEJOR QUE LES PASÓ NUNCA? ¿Y LO PEOR?
¿QUIÉNES ERAN SUS HÉROES? ¿CUÁLES FUERON SUS BATALLAS? TODAS ESTAS COSAS Y MÁS PUEDEN AYUDAR A DAR FORMA A QUIÉNES SON.
PIENSA EN TU PROPIA HISTORIA Y CÓMO TE HA DADO FORMA A TI.

ENCONTRAR UN TERRENO COMÚN ENTRE LAS EXPERIENCIAS DE TUS PERSONAJES Y LAS DEL LECTOR PUEDE AYUDAR A RELACIONARLAS EMOCIONALMENTE...
...MIENTAS QUE LAS DIFERENCIAS EN EXPERIENCIA VITAL ENTRE UN PERSONAJE Y OTRO PUEDEN PROVOCAR MUCHAS HISTORIAS.
A UN PERSONAJE CRIADO EN LA POBREZA, POR EJEMPLO, PODRÍA COSTARLE IMPLICARSE CON UNA HEREDERA ADICTA A LAS COMPRAS.
STYLE
AL HIJO DE UN PASTOR FUNDAMENTALISTA PODRÍA PARECERLE PROBLEMÁTICO UN ROMANCE CON LA HIJA DE UN ANTROPÓLOGO.
UN CORREDOR QUE TODA SU VIDA HA SIDO UN GANADOR, PODRÍA ENTENDER LA COMPETICIÓN DE FORMA DISTINTA A UN CORREDOR QUE LUCHA POR SUPERAR UNA VIDA LLENA DE DERROTAS.
ESTAS HISTORIAS DE LA VIDA, O "HISTORIAS DE FONDO", NO TIENEN QUE SER DEMASIADO ELABORADAS, ESPECIALMENTE PARA LOS PERSONAJES SECUNDARIOS.
¡DE HECHO, OBSESIONARSE DEMASIADO CON LOS DETALLES ES UN CLÁSICO ERROR DE PRINCIPIANTE!
¡PERO BUSCA DETALLES QUE DEN COLOR A LA PERSPECTIVA COTIDIANA DE TUS PERSONAJES, QUE AYUDEN U OBSTACULICEN SU ENTENDIMIENTO DE OTROS Y QUE INFLUYAN EN SUS ACTOS.
$$
¢
EN OTRAS PALABRAS, CONCÉNTRATE EN LOS DETALLES QUE DAN FORMA A QUIENES SON HOY.

VIÑETAS DOS-CUATRO Y SEIS: DIBUJO DE STEVE DITKO (VER CRÉDITOS ARTÍSTICOS, PÁGINA 258).


EN LA ESCUELA, NOS ENSEÑAN QUE LAS HISTORIAS SE BASAN EN EL "CONFLICTO" Y QUE ALGUNOS CONFLICTOS SON INTERNOS, MIENTRAS QUE OTROS SON EXTERNOS.
CONFLICTO SIGNIFICA LUCHAR, ¿VERDAD?
Conflict
BUENO...
PERO SI LOS SIGUES HASTA SU ORIGEN, CASI TODOS LOS CONFLICTOS SON INTERNOS...
...PORQUE TODOS EMPIEZAN CON ALGUIEN, EN ALGÚN SITIO, QUE QUIERE ALGO.
PODEMOS AÑADIR A LA PERSONALIDAD DE UN PERSONAJE TODO LO QUE QUERAMOS, HACER QUE SEA AMABLE O INGENIOSO O SENTIMENTAL O NEURÓTICO...
...PERO ES SÓLO CUANDO EMPIEZA A QUERER ALGO QUE ESOS RASGOS SE PONEN EN MOVIMIENTO Y OBTIENEN UN OBJETIVO.
EN SU MENTE, TODO EL MUNDO ES UN HÉROE.
LOS PERSONAJES COMPLETAMENTE DESARROLLADOS NO SE VEN COMO PARTE DE TU HISTORIA.
CUALQUIER COSA QUE LES LANCES ES SÓLO PARTE DE SU HISTORIA...
...Y CÓMO LES AFECTA ES SU PRINCIPAL MEDIDA DE LA IMPORTANCIA DE CADA MOMENTO.

LA MAYORÍA DE LOS GUIONISTAS PONEN UN POCO DE **SÍ MISMOS** EN CADA PERSONAJE, LO CUAL PUEDE DAR **CALIDEZ** Y **CREDIBILIDAD** A UNA HISTORIA, PERO TAMBIÉN PUEDE REDUCIR LA VARIEDAD DEL REPARTO SI SE LLEVA DEMASIADO LEJOS.
UNA FORMA DE FOMENTAR LA VARIEDAD ES BASAR CADA MIEMBRO DEL REPARTO EN UNA **IDEA UNIFICADORA** DISTINTA.
ESO ES LO QUE HICE A PRINCIPIOS DE LOS 80 CUANDO BASÉ PARCIALMENTE LOS CUATRO PERSONAJES PRINCIPALES DE MI PRIMERA SERIE, ZOT!, SIGUIENDO LOS CUATRO TIPOS DE PENSAMIENTO HUMANO PROPUESTOS POR CARL JUNG.
ZOT
INTUICIÓN
JENNY
SENTIMIENTO
PEABODY
INTELECTO
BUTCH
SENSACIÓN
SÉ QUE PARECE EXTRAÑO, PERO DEBIDO A ESO, PODÍA PREDECIR CÓMO **REACCIONARÍA** CADA PERSONAJE EN CUALQUIER SITUACIÓN DADA.
¡EH, CHICOS! ¿QUERÉIS PRESENTAROS EN LA ENTREGA DE LOS ÓSCAR?
CLARO, ¿POR QUÉ NO?
¿ESO ES LO CORRECTO?
37% DE POSIBILIDADES DE ÉXITO.
TENGO HAMBRE.
LOS **ARQUETIPOS** DE MITOS Y LEYENDAS COMO EL "VIEJO SABIO", EL "HÉROE" O EL "MENTIROSO" PUEDEN USARSE TAMBIÉN EN UNA VARIEDAD DE DESEOS Y VISIONES DEL MUNDO...
¿HAY ALGO QUE QUIERAS **DECIRME,** HARRY?
¡EL ANILLO DEBE SER **DESTRUIDO!**
UTILIZA LA **FUERZA,** LUKE.
EL CLUB DE LOS "VIEJOS SABIOS"
...AL TIEMPO QUE EXPLOTA VALORES UNIVERSALES QUE TRASCIENDEN CUALQUIER GÉNERO O CULTURA.
¿ME DAS TU AUTÓGRAFO?
NO ME TOQUES LA CAPA



VIÑETA CUATRO: DIBUJO DE WALT KELLY (VER CRÉDITOS ARTÍSTICOS, PÁGINA 258).

VIÑETA SIETE: DIBUJO DE RUMIKO TAKAHASHI (VER CRÉDITOS ARTÍSTICOS, PÁGINA 258).

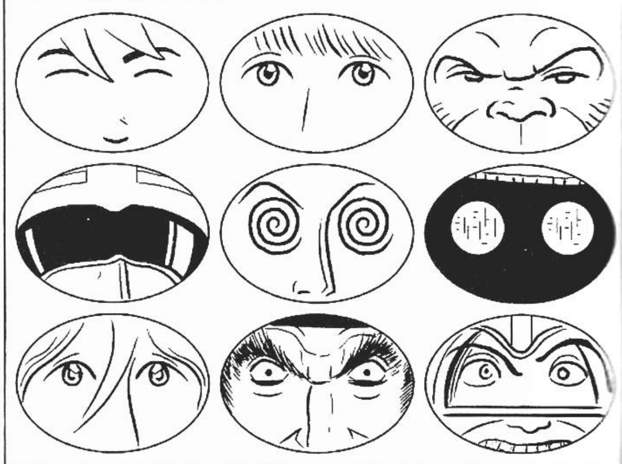
A ALGUNOS NOS **CUESTA** DIBUJAR GENTE, ASÍ QUE COMPRENDO POR QUÉ MUCHOS DIBUJANTES SE APOYAN EN LA MISMA CARA Y FIGURA BÁSICAS UNA Y OTRA VEZ.
HACERLO BIEN **UNA VEZ** ES BASTANTE DIFÍCIL SIN TENER QUE REINVENTAR LA RUEDA CADA VEZ.
PERO AÑADIR **VARIEDAD** NO EXIGE QUE SEAS UN **DIBUJANTE MAGISTRAL.**
SÓLO SIGNIFICA ECHAR UN VISTAZO MÁS DE CERCA A TU DIBUJO Y HACERTE ALGUNAS **PREGUNTAS.**
TALES COMO: "¿TODOS MIS PERSONAJES TIENEN EL MISMO **PESO** Y **COMPLEXIÓN?"**
"¿CONOZCO LA **ALTURA** DE CADA PERSONAJE? ¿SE MIRAN TODOS A LOS OJOS?"
"DIBUJO SIEMPRE LAS MISMAS **NARICES** Y **LABIOS SUPERIORES** UNA Y OTRA VEZ?"
"¿TODAS LAS **MUJERES** QUE DIBUJO TIENEN EL MISMO **BUSTO** Y **CADERAS?"**
?
¡EH!
LAS **DIFERENCIAS MÁS ACENTUADAS** DE TIPO DE CARA Y CUERPO AYUDAN A LOS LECTORES A NO CONFUNDIR A TU REPARTO, Y LES DAN UN **RECORDATORIO VISUAL SINGULAR** DE LAS DIFERENTES **PERSONALIDADES** DE LOS PERSONAJES.
A MEDIDA QUE TUS LECTORES CONOZCAN A TU REPARTO, ESOS RASGOS **SIMBOLIZARÁN** LO QUE CADA PERSONAJE SIGNIFICA PARA ELLOS...
...IGUAL QUE LAS FOTOS DE LA VIDA REAL DE NUESTROS **AMIGOS** Y **FAMILIA** PUEDEN RECORDAR A TODA LA PERSONA EN NUESTROS RECUERDOS.

LOS ESTILOS **CARICATURESCOS** ACEPTAN MÁS VARIACIONES DRAMÁTICAS EN TIPOS CORPORALES. TAN EXTREMAS DIFERENCIAS SE HAN ASOCIADO TRADICIONALMENTE CON LOS TÍTULOS PARA **TODOS LOS PÚBLICOS.**

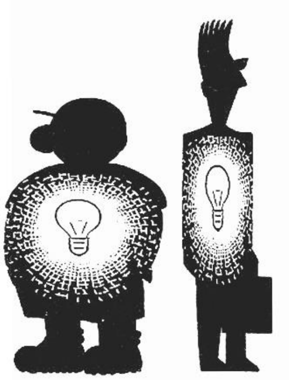
PERO EN ALGUNAS CULTURAS DEL CÓMIC, LAS HISTORIAS **DRAMÁTICAS** TAMBIÉN SE HAN BENEFICIADO DE ELLOS...

...E INCLUSO LAS FIGURAS PROPORCIONADAS DE FORMA **REALISTA** PUEDEN MOSTRAR VARIACIONES CLARAS EN **FORMA, TAMAÑO** Y OTROS RASGOS.

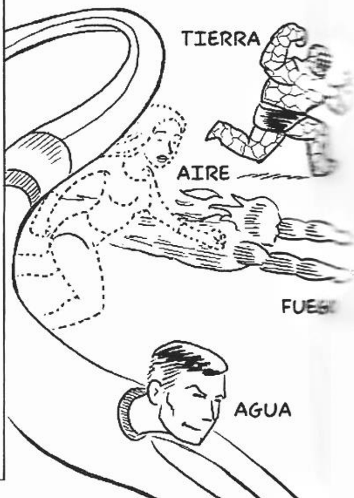
PRESTA ATENCIÓN ESPECIAL A LOS **OJOS.** CUANDO HACÍA ZOT! DESCUBRÍ QUE PODÍA DESTACAR CUALIDADES ÚNICAS DE LOS PERSONAJES DANDO A CADA UNO UN PAR DE **OJOS ÚNICO** Y **FÁCILMENTE RECONOCIBLE.**



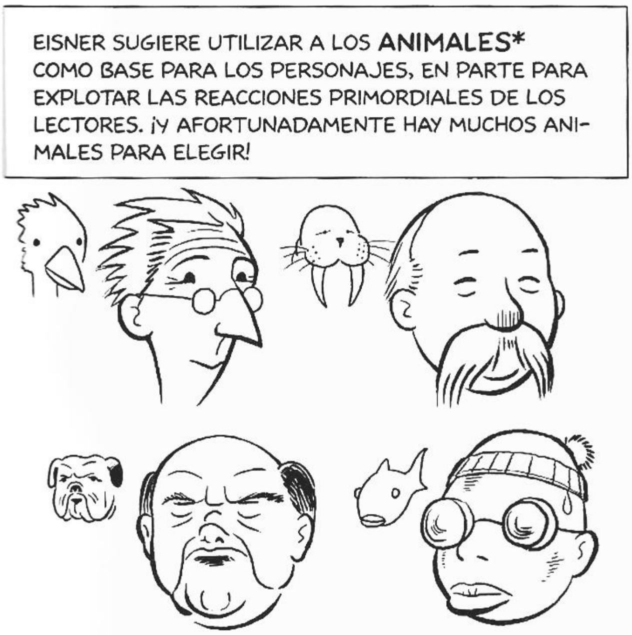
AL IGUAL QUE CON LA MOTIVACIÓN INTERIOR, A VECES LA APARIENCIA EXTERNA DE UN PERSONAJE PUEDE CONSTRUIRSE SOBRE UNA **SOLA IDEA.**



...O DE FORMA APENAS VELADA, COMO EN LOS **CUATRO FANTÁSTICOS** DE LEE Y KIRBY.



VIÑETAS UNO-TRES: DIBUJOS DE UDERZO, YASUITI OSIMA Y JAIME HERNANDEZ (VER CRÉDITOS ARTÍSTICOS Y DE COPYRIGHT, PÁGINA 258).



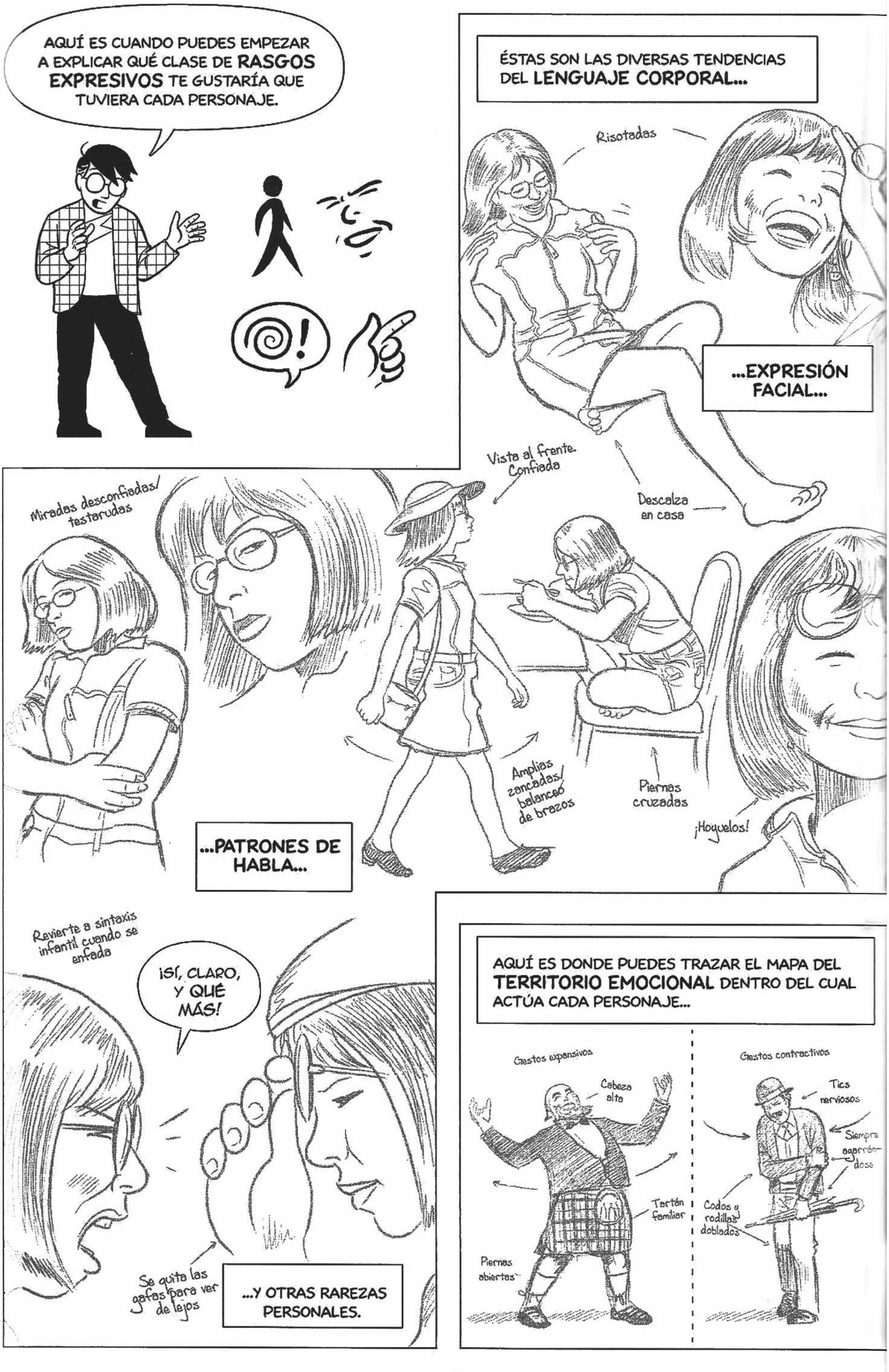
ALGUNAS SUGERENCIAS:

- LAS CUATRO ESTACIONES
- LAS PIEZAS DEL AJEDREZ
- LOS CINCO SENTIDOS
- LAS FIGURAS MITOLÓGICAS
- PAÍSES/ESTADOS
- ERAS CULTURALES
- LOS PLANETAS
- FIGURAS HISTÓRICAS
- ÁRBOLES/PLANTAS
- JUGUETES
- CARTAS DEL TAROT
- LOS SIETE PECADOS CAPITALES
- CANCIONES
- HERRAMIENTAS DE MANO
- SIGNOS DEL ZODIACO

*EN SU LIBRO LA NARRACIÓN GRÁFICA (VER BIBLIOGRAFÍA)

UNA VEZ HAS DECIDIDO UN DISEÑO BÁSICO PARA TU PERSONAJE, TAL VEZ QUIERAS FIJAR ESE DISEÑO CON UNA "HOJA MODELO".
SON UNA SERIE DE DIBUJOS DE TU PERSONAJE DESDE DIVERSOS ÁNGULOS, UNA ESPECIE DE PLANO AL QUE TE PUEDES REMITIR CUANDO DIBUJES.
Agente nº 6
Inclinada
Gafas gruesas
Lista de "clientes"
Teléfono móvil
Marv
Efectivo
Dobladillos un poco bajos.
Caramelos de menta
UNA BUENA HOJA MODELO NORMALMENTE INCLUYE TANTO FIGURAS COMPLETAS COMO PRIMEROS PLANOS FACIALES...

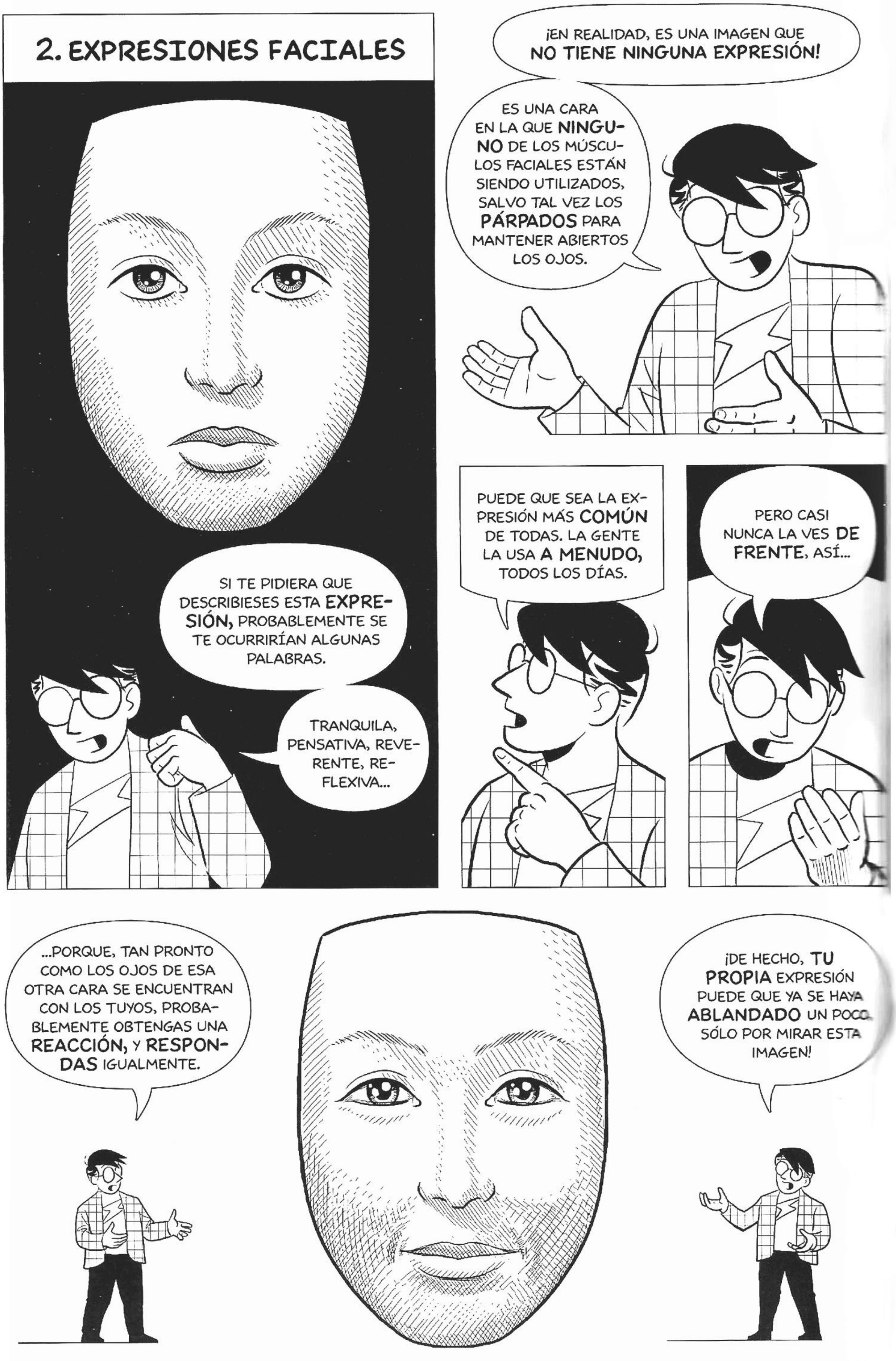
...ADEMÁS DE NOTAS SOBRE CÓMO SE CONSTRU-YE EL CUERPO, TANTO BAJO LAS ROPAS COMO BAJO LA PIEL...
...DETALLES DEL DISFRAZ, SI ES QUE HAY UN DISFRAZ...
Fino, de cuero...
Metal
Estilo Ultraman
...O LOS DIFERENTES ESTILOS DE ROPA QUE LE GUSTA LLEVAR A TU PERSONAJE.
Le gustan los sombreros flojos
Pantalones de campana
Faldas largas
Pendientes informales


AQUÍ ES CUANDO PUEDES EMPEZAR A EXPLICAR QUÉ CLASE DE RASGOS EXPRESIVOS TE GUSTARÍA QUE TUVIERA CADA PERSONAJE.
ÉSTAS SON LAS DIVERSAS TENDENCIAS DEL LENGUAJE CORPORAL...
Risotadas
...EXPRESIÓN FACIAL...
Vista al frente. Confiada
Descalza en casa
Miradas desconfiadas/ testarudas
Amplias zancadas/ balanceo de brazos
Piernas cruzadas
¡Hoyuelos!
...PATRONES DE HABLA...
Revierte a sintaxis infantil cuando se enfada
¡SÍ, CLARO, Y QUÉ MÁS!
Se quita las gafas para ver de lejos
...Y OTRAS RAREZAS PERSONALES.
AQUÍ ES DONDE PUEDES TRAZAR EL MAPA DEL TERRITORIO EMOCIONAL DENTRO DEL CUAL ACTÚA CADA PERSONAJE...
Gestos expansivos
Cabeza alta
Tartán familiar
Piernas abiertas
Gestos contractivos
Tics nerviosos
Siempre agarrándose
Codos y rodillas doblados

...Y BUSCAR LAS DOS O TRES EXPRESIONES O POSES CLAVE SINGULARES DE CADA PERSONAJE.
Amplias arrugas
Párpados caídos
Estiradas
Ligera mueca burlona
Amable pero siniestro
Inclina la cabeza
Gesto de abanicarse
Las manos siempre abiertas
¡INCLUSO PUEDES CONSTRUIR TUS PERSONAJES CON CIERTOS TIPOS DE EXPRESIONES EN MENTE!
OJOS LIGERAMENTE BIZCOS PARA UN PERSONAJE LIGERAMENTE CHIFLADO, POR EJEMPLO.
O UN MONTÓN DE ARRUGAS HECHAS A MEDIDA PARA LAS MUECAS BURLONAS.
O UNA CORVA PERMANENTE PARA UNA PERSONALIDAD GRUÑONA Y DERROTISTA.
TONY'S
PARA SER SINCERO, NO TODOS LOS HISTORIETISTAS SE TOMAN TANTAS MOLESTIAS, ESPECIALMENTE PARA PERSONAJES SECUNDARIOS QUE SALEN SÓLO UNA VEZ.
ALGUNOS CONFÍAN EN DISEÑAR LOS PERSONAJES SOBRE LA MARCHA...
...Y MUCHAS HOJAS MODELO SON POCO MÁS QUE BOCETOS BÁSICOS.
PERO LO PLANEES HASTA EL ÚLTIMO DETALLE O PREFIERAS IMPROVISARLO, TU OBJETIVO DEBERÍA SER EL MISMO...
...AVERIGUAR QUÉ HACE ÚNICO A CADA PERSONAJE Y PONER ESAS CUALIDADES ANTES QUE NADA.

ESTOS SON LOS TRES COMPONENTES DE UN DISEÑO DE PERSONAJES CON ÉXITO.
VIDA INTERIOR
DISTINCIÓN VISUAL
RASGOS EXPRESIVOS
PLANTEAN DESAFÍOS DISTINTOS PERO TODOS COMPARTEN UNA ESTRATEGIA COMÚN:
ASEGURARSE DE QUE CADA PERSONAJE TIENE UN TERRITORIO MENTAL, VISUAL Y COMPORTAMENTAL PROPIO, DESTACANDO LAS DIFERENCIAS ENTRE PERSONAJES...
...Y UNIFICANDO EL ASPECTO Y EL SENTIMIENTO EN UNO SOLO.
COMO LOS PLANETAS, QUE SE MANTIENEN APARTE EN SUS ÓRBITAS SEPARADAS PERO UNIDOS POR LA GRAVEDAD.
EL LECTOR LLEGARÁ A CONOCER A TUS PERSONAJES A TRAVÉS DE CENTENARES E INCLUSO MILES DE VIÑETAS, A TRAVÉS DE PEQUEÑOS FRAGMENTOS DE HABLA, VISIÓN Y ACCIÓN...
...QUE PUEDEN SUMAR UNA SOLA ILUSIÓN CONTINUA DE VIDA HUMANA...
...SI ESOS FRAGMENTOS HACEN SU TRABAJO COHERENTE Y EFICAZMENTE DESDE EL PRINCIPIO HASTA EL FINAL.

ETA DOS: DIBUJO DE CRAIG THOMPSON (VER CRÉDITOS ARTÍSTICOS, GINA 258)

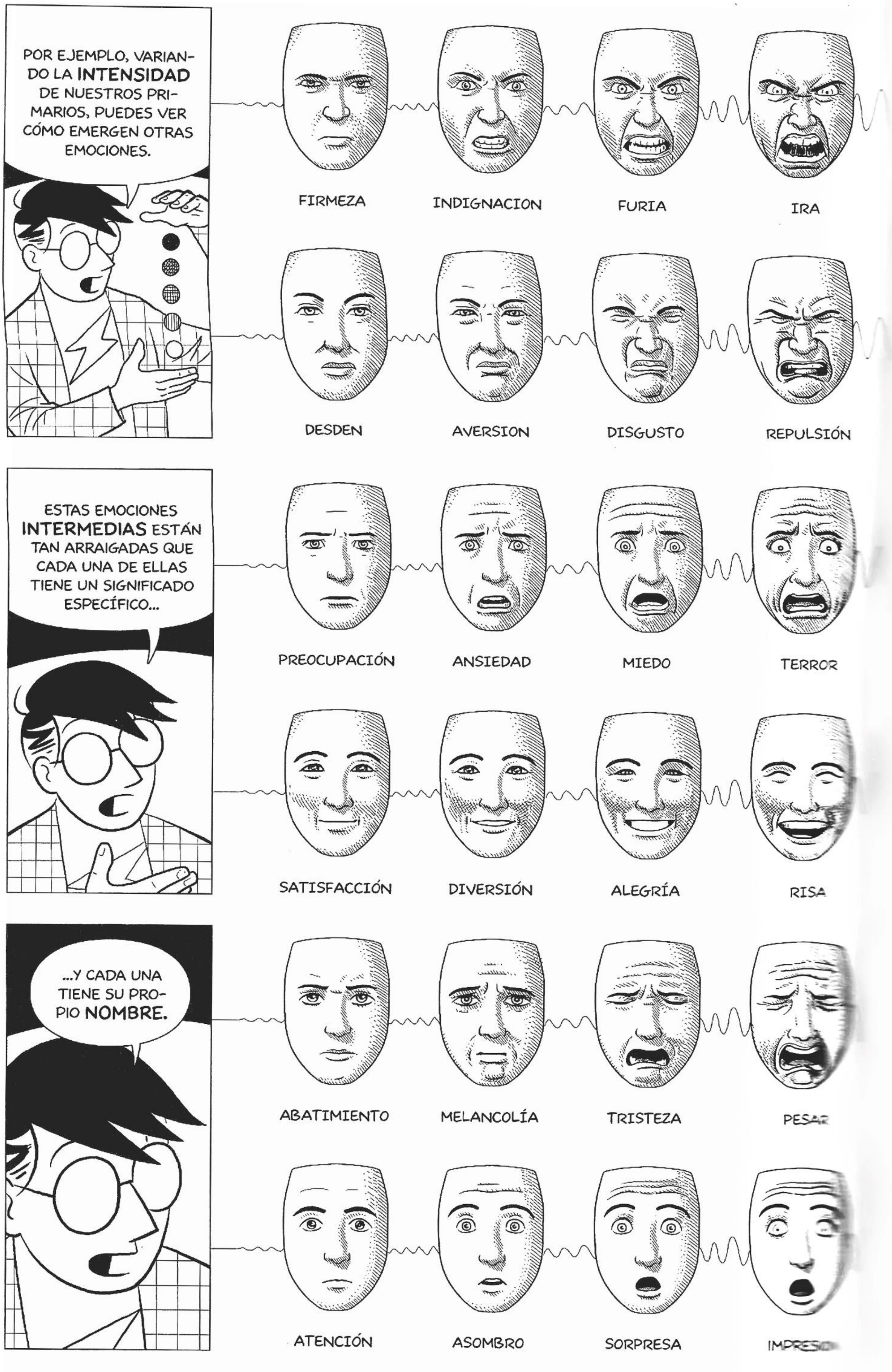

2. EXPRESIONES FACIALES
SI TE PIDIERA QUE DESCRIBIESES ESTA EXPRESIÓN, PROBABLEMENTE SE TE OCURRIRÍAN ALGUNAS PALABRAS.
TRANQUILA, PENSATIVA, REVERENTE, REFLEXIVA...
¡EN REALIDAD, ES UNA IMAGEN QUE NO TIENE NINGUNA EXPRESIÓN!
ES UNA CARA EN LA QUE NINGUNO DE LOS MÚSCULOS FACIALES ESTÁN SIENDO UTILIZADOS, SALVO TAL VEZ LOS PÁRPADOS PARA MANTENER ABIERTOS LOS OJOS.
PUEDE QUE SEA LA EXPRESIÓN MÁS COMÚN DE TODAS. LA GENTE LA USA A MENUDO, TODOS LOS DÍAS.
PERO CASI NUNCA LA VES DE FRENTE, ASÍ...
...PORQUE, TAN PRONTO COMO LOS OJOS DE ESA OTRA CARA SE ENCUENTRAN CON LOS TUYOS, PROBABLEMENTE OBTENGAS UNA REACCIÓN, Y RESPONDAS IGUALMENTE.
¡DE HECHO, TU PROPIA EXPRESIÓN PUEDE QUE YA SE HAYA ABLANDADO UN POCO SÓLO POR MIRAR ESTA IMAGEN!

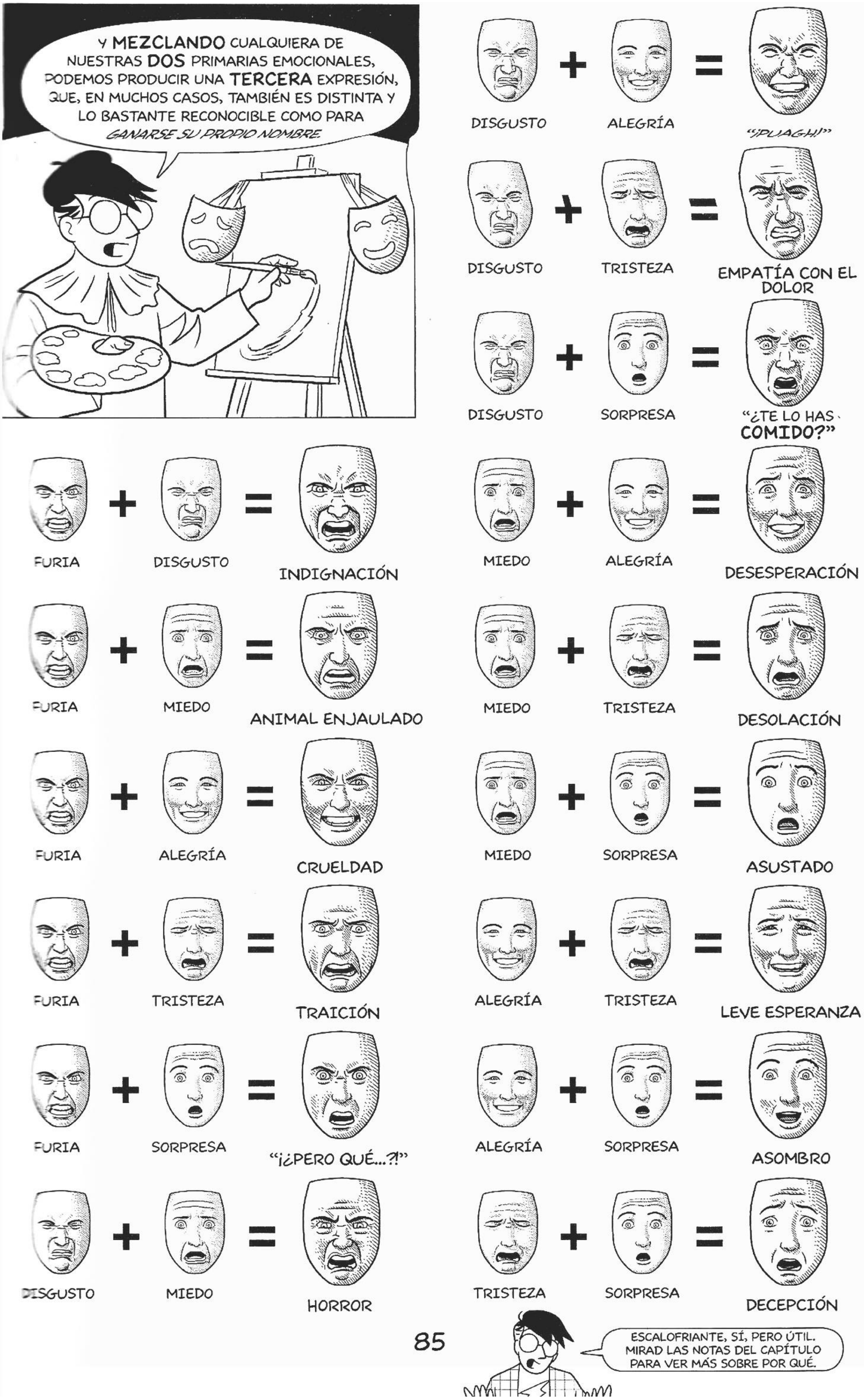
LAS EXPRESIONES NO SON ALGO DE LO QUE PODAMOS **PRESCINDIR** FÁCILMENTE, COMO LAS PALABRAS.
SON UNA FORMA COMPULSIVA DE **COMUNICACIÓN VISUAL** QUE TODOS UTILIZAMOS.
TODOS SABEMOS CÓMO **"LEERLAS"** Y **"ESCRIBIRLAS"** CON NUESTRAS CARAS...
...PERO POCOS PODEMOS **REPRODUCIRLAS** CONSCIENTEMENTE EN UN **DIBUJO** CON TANTO ESTILO Y GRACIA...
...COMO EN LA **VIDA.**
PERO, COMO **DIBUJANTES DE CÓMIC,** TENEMOS QUE HACER EXACTAMENTE **ESO** SI QUEREMOS QUE LAS EMOCIONES DE NUESTROS PERSONAJES **SE PERCIBAN** EN LA **PÁGINA.**
CASI CUALQUIER HISTORIA PUEDE EVALUARSE POR SU CAPACIDAD PARA **PROVOCAR EMOCIÓN** EN EL LECTOR. AUNQUE LAS EMOCIONES NO SEAN SU OBJETIVO PRINCIPAL...
Blankets
ASTONISHING X-MEN
HE COMPLETE
Ranma 1/2
...Y NO HAY UN CONDUCTO MÁS FUERTE PARA LAS EMOCIONES DE TUS LECTORES QUE LAS EMOCIONES DE LOS **PERSONAJES** QUE CREAS **PARA** ELLOS.
Y TENIENDO EN CUENTA QUE NO PUEDES DISPONER DE CUATRO SENTIDOS, ESPECIALMENTE EL **SONIDO...**
...QUERRÁS EXPRIMIR AL MÁXIMO EL QUE SÍ **TIENES.**
TAP TAP

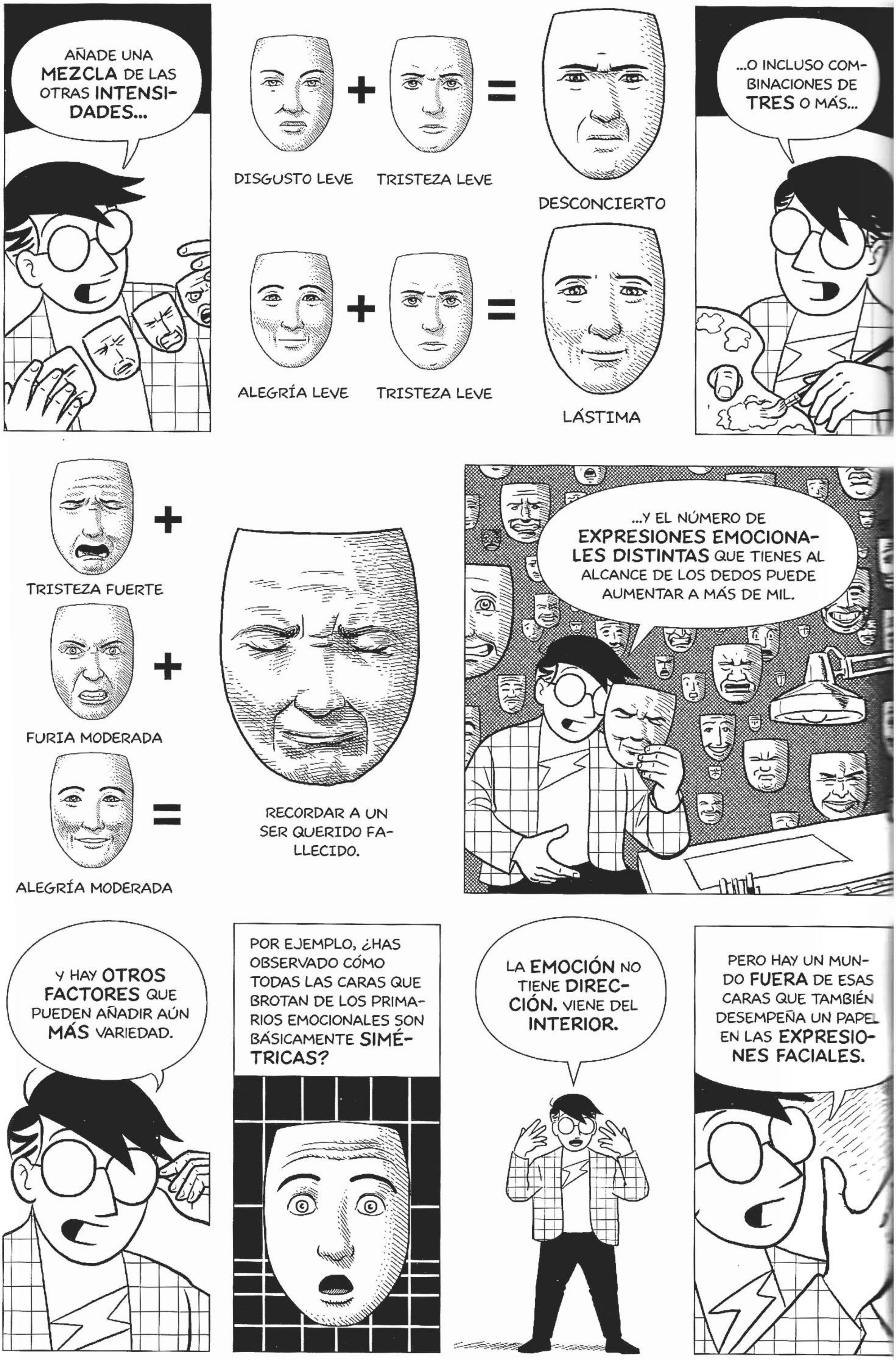
DAR USO EN EL **CÓMIC** A LAS **EXPRESIONES FACIALES** EXIGE QUE AFRONTES **CUATRO TEMAS:**

*VER BIBLIOGRAFÍA.

RABIA
DISGUSTO
ALGUNOS TAL VEZ PENSÉIS: "¡NO PUEDE SER! HAY MUCHAS MÁS EXPRESIONES QUE ÉSAS".
MIEDO
ALEGRÍA
¡Y LAS HAY! PERO AL IGUAL QUE TRES COLORES PRIMARIOS PUEDEN MODIFICAR-SE O MEZCLARSE PARA CONSEGUIR TO-DOS LOS COLORES DEL ARCO IRIS...
TRISTEZA
SORPRESA
...TAMBIÉN ESTOS PRIMARIOS EMO-CIONALES PUEDEN MODIFICARSE Y MEZCLARSE PARA CREAR MUCHAS DE LAS EXPRESIONES QUE VEMOS TODOS LOS DÍAS.

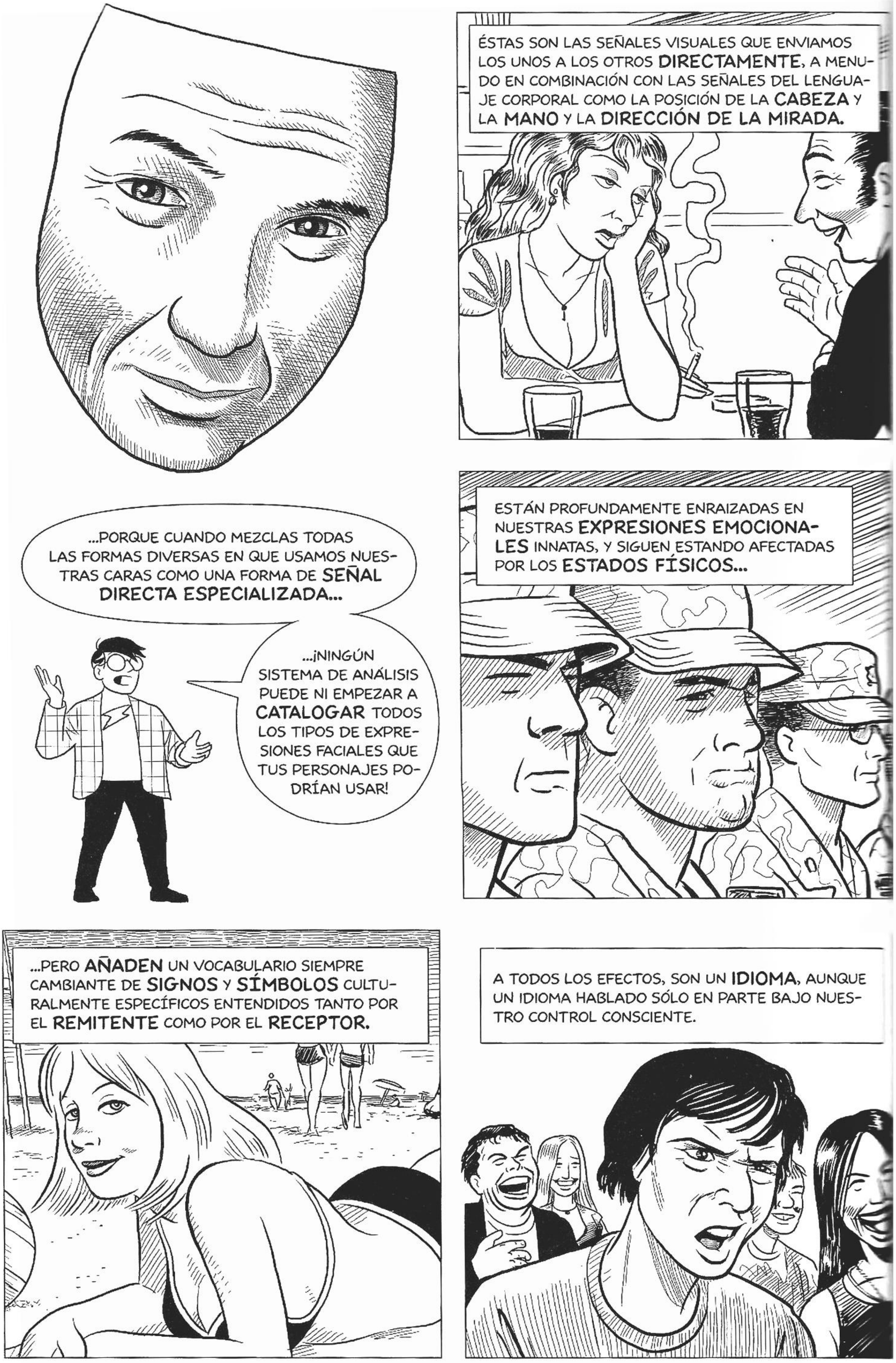

POR EJEMPLO, VARIANDO LA **INTENSIDAD** DE NUESTROS PRIMARIOS, PUEDES VER CÓMO EMERGEN OTRAS EMOCIONES.
FIRMEZA
INDIGNACION
FURIA
IRA
DESDEN
AVERSION
DISGUSTO
REPULSIÓN
ESTAS EMOCIONES **INTERMEDIAS** ESTÁN TAN ARRAIGADAS QUE CADA UNA DE ELLAS TIENE UN SIGNIFICADO ESPECÍFICO...
PREOCUPACIÓN
ANSIEDAD
MIEDO
TERROR
SATISFACCIÓN
DIVERSIÓN
ALEGRÍA
RISA
...Y CADA UNA TIENE SU PROPIO **NOMBRE.**
ABATIMIENTO
MELANCOLÍA
TRISTEZA
PESAR
ATENCIÓN
ASOMBRO
SORPRESA


Y MEZCLANDO CUALQUIERA DE NUESTRAS DOS PRIMARIAS EMOCIONALES, PODEMOS PRODUCIR UNA TERCERA EXPRESIÓN, QUE, EN MUCHOS CASOS, TAMBIÉN ES DISTINTA Y LO BASTANTE RECONOCIBLE COMO PARA *GANARSE SU PROPIO NOMBRE.*
DISGUSTO + ALEGRÍA = "¡PUAGH!"
DISGUSTO + TRISTEZA = EMPATÍA CON EL DOLOR
DISGUSTO + SORPRESA = "¿TE LO HAS COMIDO?"
FURIA + DISGUSTO = INDIGNACIÓN
MIEDO + ALEGRÍA = DESESPERACIÓN
FURIA + MIEDO = ANIMAL ENJAULADO
MIEDO + TRISTEZA = DESOLACIÓN
FURIA + ALEGRÍA = CRUELDAD
MIEDO + SORPRESA = ASUSTADO
FURIA + TRISTEZA = TRAICIÓN
ALEGRÍA + TRISTEZA = LEVE ESPERANZA
FURIA + SORPRESA = "¡¿PERO QUÉ...?!"
ALEGRÍA + SORPRESA = ASOMBRO
DISGUSTO + MIEDO = HORROR
TRISTEZA + SORPRESA = DECEPCIÓN
ESCALOFRIANTE, SÍ, PERO ÚTIL. MIRAD LAS NOTAS DEL CAPÍTULO PARA VER MÁS SOBRE POR QUÉ.



AÑADE UNA MEZCLA DE LAS OTRAS INTENSIDADES...
DISGUSTO LEVE
TRISTEZA LEVE
DESCONCIERTO
ALEGRÍA LEVE
TRISTEZA LEVE
LÁSTIMA
...O INCLUSO COMBINACIONES DE TRES O MÁS...
TRISTEZA FUERTE
FURIA MODERADA
ALEGRÍA MODERADA
RECORDAR A UN SER QUERIDO FALLECIDO.
...Y EL NÚMERO DE EXPRESIONES EMOCIONALES DISTINTAS QUE TIENES AL ALCANCE DE LOS DEDOS PUEDE AUMENTAR A MÁS DE MIL.
Y HAY OTROS FACTORES QUE PUEDEN AÑADIR AÚN MÁS VARIEDAD.
POR EJEMPLO, ¿HAS OBSERVADO CÓMO TODAS LAS CARAS QUE BROTAN DE LOS PRIMARIOS EMOCIONALES SON BÁSICAMENTE SIMÉTRICAS?
LA EMOCIÓN NO TIENE DIRECCIÓN. VIENE DEL INTERIOR.
PERO HAY UN MUNDO FUERA DE ESAS CARAS QUE TAMBIÉN DESEMPEÑA UN PAPEL EN LAS EXPRESIONES FACIALES.

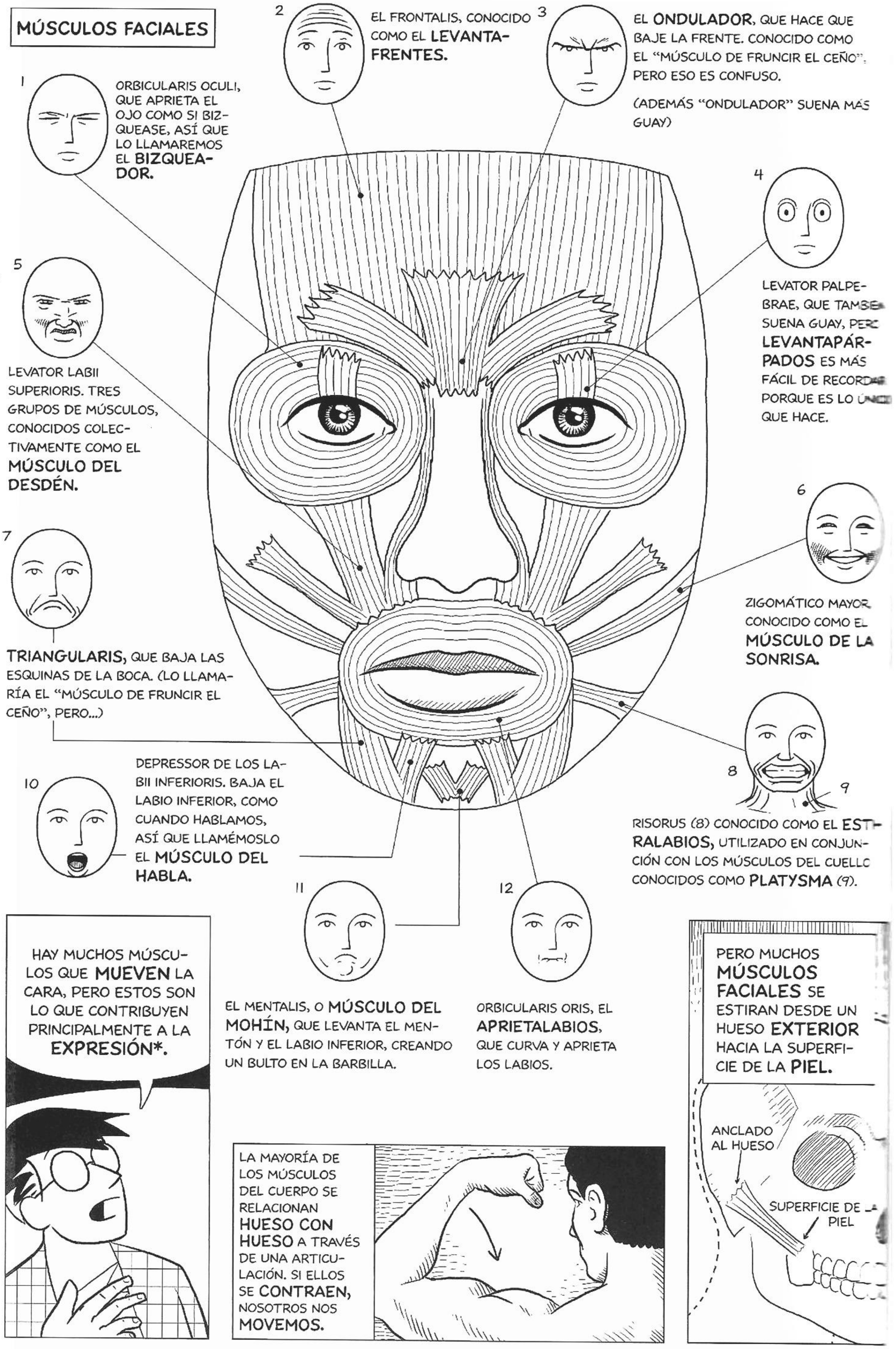
LOS ESTADOS FÍSICOS SON UN FACTOR TAN INNATO Y ANTIGUO EN LAS EXPRESIONES FACIALES COMO LAS EMOCIONES BÁSICAS...
DOLOR
SOMNOLENCIA
NÁUSEA
...PERO COMO IMPLICAN NUESTRAS CAÓTICAS INTERACCIONES CON EL MUNDO FÍSICO, LAS FORMAS QUE TOMAN PUEDEN SER MENOS EQUILIBRADAS Y PREDECIBLES.
PLACER
RELAJACIÓN
ESFUERZO
COSQUILLE
EMBRIAGUEZ
SOBRECARGA LUMINOSA
SOBRECARGA DE CALOR
SOBRECARGA SONORA
LA GRAVEDAD, LAS SENSACIONES CORPORALES Y LAS FUENTES EXTERNAS DE ESTIMULACIÓN ENTRAN TODAS EN JUEGO.
GRRR!
Y NATURALMENTE, ESTAS EXPRESIONES PUEDEN COMBINARSE CON LAS DIVERSAS INTENSIDADES Y COMBINACIONES DE LAS PRIMARIAS EMOCIONALES.
¡¿ESTÁS BIEN?!
NNH! VIVIRÉ...
ESTO LLEVA A UN NÚMERO Y VARIEDAD AÚN MAYOR DE EXPRESIONES, PERO SIGUE SIENDO SÓLO LA PUNTA DEL ICEBERG...


ÉSTAS SON LAS SEÑALES VISUALES QUE ENVIAMOS LOS UNOS A LOS OTROS **DIRECTAMENTE**, A MENUDO EN COMBINACIÓN CON LAS SEÑALES DEL LENGUAJE CORPORAL COMO LA POSICIÓN DE LA **CABEZA** Y LA **MANO** Y LA **DIRECCIÓN DE LA MIRADA.**
...PORQUE CUANDO MEZCLAS TODAS LAS FORMAS DIVERSAS EN QUE USAMOS NUESTRAS CARAS COMO UNA FORMA DE **SEÑAL DIRECTA ESPECIALIZADA...**
...¡NINGÚN SISTEMA DE ANÁLISIS PUEDE NI EMPEZAR A **CATALOGAR** TODOS LOS TIPOS DE EXPRESIONES FACIALES QUE TUS PERSONAJES PODRÍAN USAR!
ESTÁN PROFUNDAMENTE ENRAIZADAS EN NUESTRAS **EXPRESIONES EMOCIONALES** INNATAS, Y SIGUEN ESTANDO AFECTADAS POR LOS **ESTADOS FÍSICOS...**
...PERO **AÑADEN** UN VOCABULARIO SIEMPRE CAMBIANTE DE **SIGNOS** Y **SÍMBOLOS** CULTURALMENTE ESPECÍFICOS ENTENDIDOS TANTO POR EL **REMITENTE** COMO POR EL **RECEPTOR.**
A TODOS LOS EFECTOS, SON UN **IDIOMA**, AUNQUE UN IDIOMA HABLADO SÓLO EN PARTE BAJO NUESTRO CONTROL CONSCIENTE.

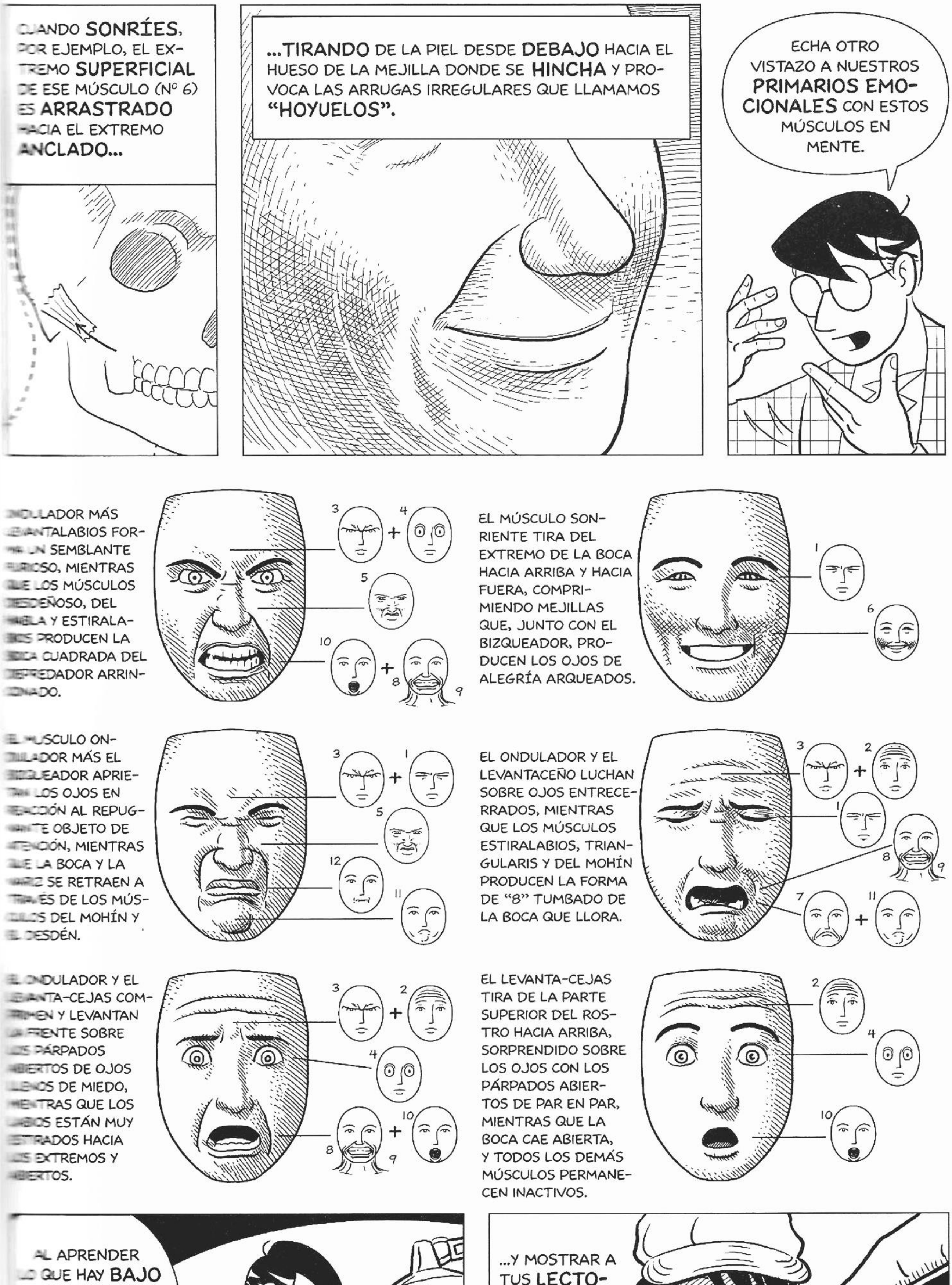
ALGUNOS DE ESTOS SIGNOS SE HAN FORMALIZADO TANTO COMO LAS SEÑALES DE TRÁFICO.
EL GUIÑO.
SACAR LA LENGUA.
LA MIRADA DE "¡JO, MAMÁ...!"
PERO LA MAYORÍA SON MÁS SUTILES E IDIOSINCRÁTICOS, HECHOS A MEDIDA DE PERSONAS ESPECÍFICAS EN SITUACIONES ESPECÍFICAS, Y SUJETOS AL ESTILO INDIVIDUAL DEL REMITENTE.
AÑADIENDO LA POSICIÓN DE LA CABEZA Y LA DIRECCIÓN DE LA MIRADA A LA MEZCLA, Y ACEPTANDO LA ASIMETRÍA, OBTIENEN MUCHA MÁS DIVERSIDAD QUE LAS EXPRESIONES EMOCIONALES BÁSICAS...
DESCONFIANZA
TIMIDEZ
INDIGNACIÓN MORAL
...PERO TAMBIÉN SON MÁS DIFÍCILES DE CONCRETAR, O DE HACER UNIVERSALMENTE RECONOCIBLES, ASÍ QUE EL CONTEXTO IMPORTA A LA HORA DE SEPARAR POR EJEMPLO LA "SÚPLICA" DE LA SIMPLE TRISTEZA O EL "ARREPENTIMIENTO" DEL OLVIDO.
SATISFACCIÓN
SÚPLICA
ARREPENTIMIENTO

CADA EXPRESIÓN TIENE QUE MOSTRAR UNOS POCOS RASGOS CLAVE PARA SER RECONOCIBLE.
LA CABEZA GIRADA
MÁS
OJOS ENTRECERRADOS Y CONTACTO OCULAR
MÁS
CEJAS BAJADAS
EQUIVALE A
DESCONFIANZA
PERO UNA VEZ ESOS RASGOS CLAVE ESTÁN EN SU SITIO, EL REMITENTE PUEDE INCLINAR ESA EXPRESIÓN EN VARIAS DIRECCIONES.
CUATRO VARIANTES DE DESCONFIANZA
MALTRATA A MI HIJA Y HARÉ QUE TE MATEN.
VAMOS, ¿NO PRETENDERÁS QUE ME CREA ESO?
SI TE VOLVEMOS A PILLAR HACIENDO LLAMADAS PERSONALES, ESTÁS DESPEDIDO.
SÍ, ERES UN MENTIROSO... ¡PERO ME GUSTA CÓMO MIENTES!
UN POCO DE EMOCIÓN, POR EJEMPLO COMO EL DISGUSTO, PUEDE AÑADIRSE PARA DAR A LA DESCONFIANZA UN AIRE DESDEÑOSO.
LIGERO DISGUSTO
PERO SI ESA EMOCIÓN SE CONVIERTE EN LA DECLARACIÓN VISUAL DOMINANTE DE LA CARA, LA EXPRESIÓN ACABA POR VERSE ALTERADA.
FUERTE DISGUSTO
EN LA VIDA REAL, CONSEGUIMOS ESTOS EFECTOS PRECISOS SIN UN CONOCIMIENTO CONSCIENTE DE CÓMO LO HACEMOS.
PERO DEBEMOS ENTENDER A CIERTO NIVEL CÓMO CONSIGUEN NUESTRAS CARAS ESOS ASPECTOS...
...PORQUE TAMBIÉN PODEMOS IMITAR CONSCIENTEMENTE CUALQUIERA DE ESTAS EXPRESIONES E INCLUSO AÑADIR UN ELEMENTO DE ESTILIZACIÓN O EXAGERACIÓN PARA PRODUCIR UNA VERSIÓN BURLESCA DE CADA UNA.
REAL
BURLA
REAL
BURLA

EN ALGUNOS CASOS, UN INTENTO DE **DEJAR** DE MOSTRAR EMOCIONES PUEDE SER UNO DE LOS FACTORES CLAVE QUE HAGAN RECONOCIBLE UNA EXPRESIÓN FACIAL DADA.
BOCHORNO:
MIRADA DESVIADA, TEMEROSA, BOCA INEXPRESIVA.
RESENTIMIENTO:
MIRADA DESVIADA, FURIOSA, BOCA CERRADA CON FUERZA.
DE HECHO, LA SOCIEDAD ADULTA DEPENDE, EN GRAN MEDIDA, DE LA **SUPRESIÓN** DE LAS EMOCIONES BÁSICAS. LAS FORMAS EN QUE LAS SUPRIMIMOS Y REDIRECCIONAMOS SON EL ORIGEN DE GRAN PARTE DE LA **DIVERSIDAD** Y **PROFUNDIDAD** DE NUESTRAS EXPRESIONES.
MIRA LAS **SONRISAS** EN LAS FOTOS Y CADA UNA DE ELLAS TE PARECERÁ TAN **SINGULAR** COMO UN **COPO DE NIEVE.**
PERO DEBAJO DE TODAS ESTÁN LOS MISMOS **PRINCIPIOS BÁSICOS** REPETIDOS UNA Y OTRA VEZ.
COMO **PARTE** DE LA SOCIEDAD HUMANA, TODOS QUEREMOS VER **MÁS ALLÁ** DE LAS CARAS DE LOS DEMÁS, A LA PERSONA **INTERIOR.**
NO QUEREMOS DECONSTRUIRLOS HASTA EL PUNTO EN QUE LA CARA HUMANA PAREZCA UNA **MÁQUINA.**
PERO COMO DIBUJANTES QUE CONFIAMOS EN **REPRODUCIR** ESAS PERSONALIDADES INTERNAS EN LAS MENTES DE NUESTROS LECTORES...
...NECESITAMOS ENTENDER QUE LA CARA HUMANA **ES** UNA ESPECIE DE MÁQUINA, A PESAR DE SU BELLEZA Y SUTILEZA.
Y LA ÚNICA FORMA DE **ENTENDER** ESA MÁQUINA ES IR **BAJO LA SUPERFICIE...**
...Y VER SUS **PARTES** EN **ACCIÓN.**

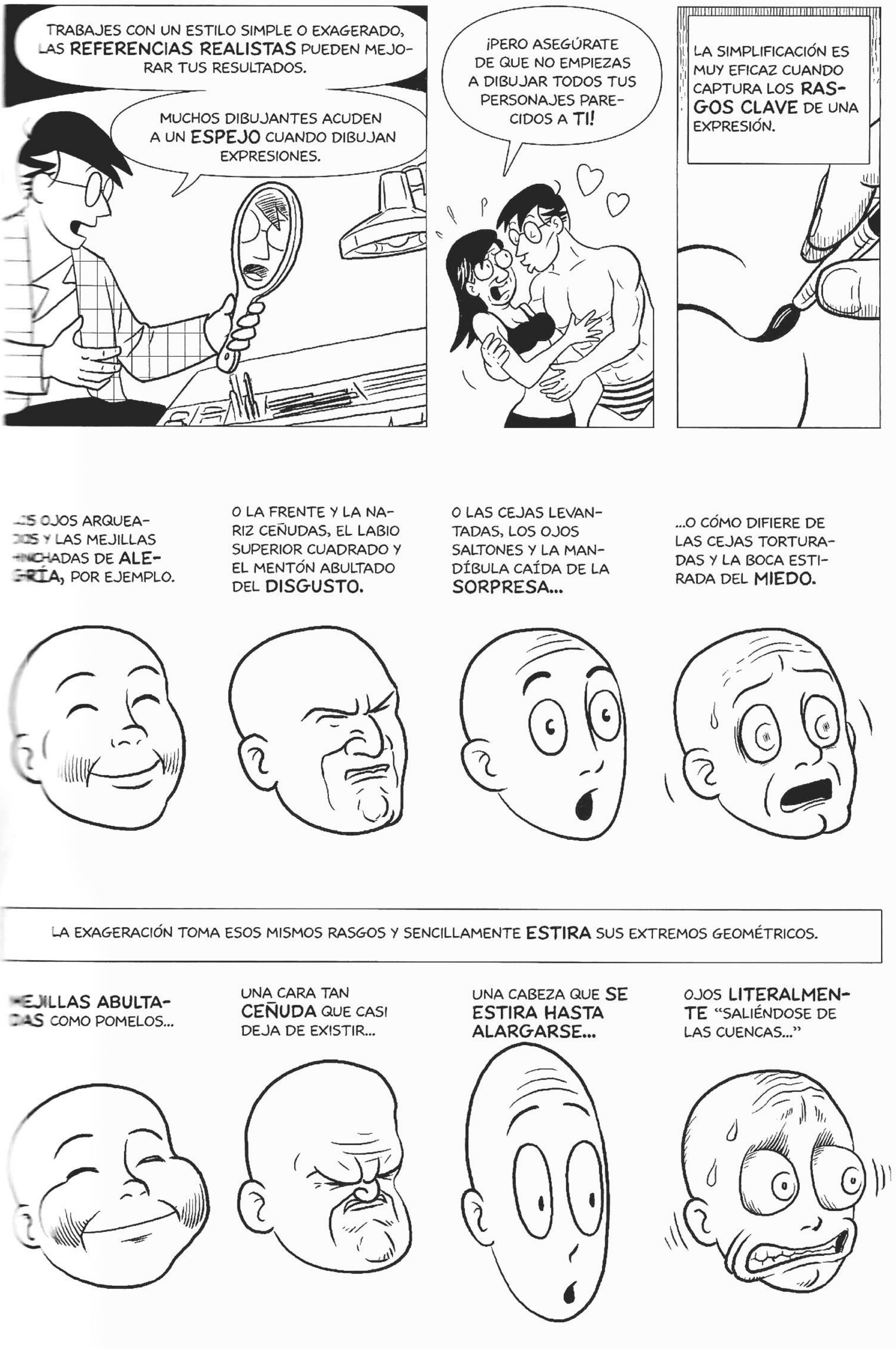


ESTOS DOCE LOS SAQUÉ DEL EXCELENTE LIBRO DE GARY FAIGIN SOBRE EL TEMA (VER BIBLIOGRAFÍA), AUNQUE HE CAMBIADO ALGUNOS NOMBRES, TAL COMO HE SEÑALADO.

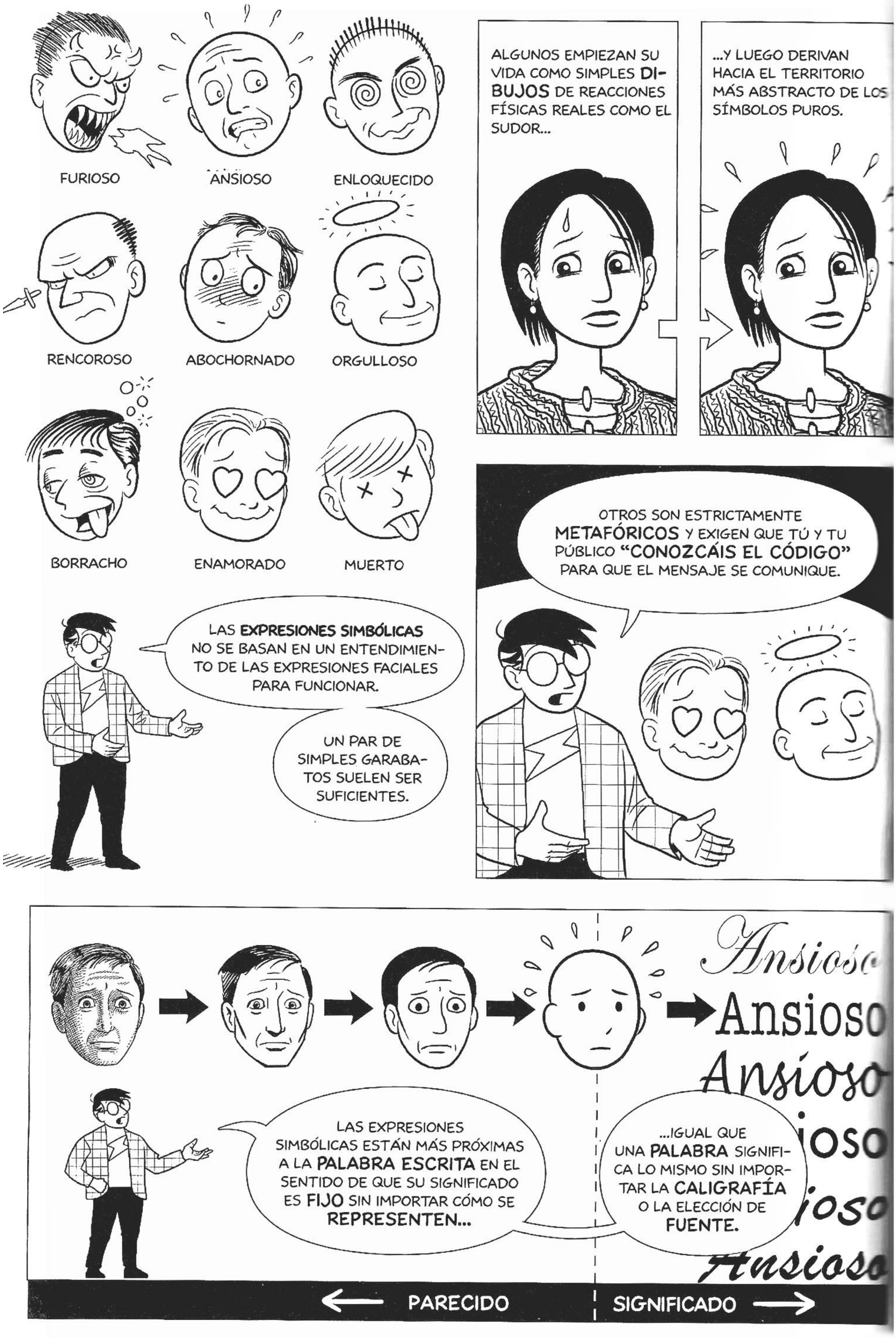


CUANDO SONRÍES, POR EJEMPLO, EL EXTREMO SUPERFICIAL DE ESE MÚSCULO (Nº 6) ES ARRASTRADO HACIA EL EXTREMO ANCLADO...
...TIRANDO DE LA PIEL DESDE DEBAJO HACIA EL HUESO DE LA MEJILLA DONDE SE HINCHA Y PROVOCA LAS ARRUGAS IRREGULARES QUE LLAMAMOS "HOYUELOS".
ECHA OTRO VISTAZO A NUESTROS PRIMARIOS EMOCIONALES CON ESTOS MÚSCULOS EN MENTE.
ONDULADOR MÁS LEVANTALABIOS FORMA UN SEMBLANTE FURIOSO, MIENTRAS QUE LOS MÚSCULOS DESDEÑOSO, DEL HABLA Y ESTIRALABIOS PRODUCEN LA BOCA CUADRADA DEL DEPREDADOR ARRINCONADO.
3 + 4
5
10 + 8 9
EL MÚSCULO SONRIENTE TIRA DEL EXTREMO DE LA BOCA HACIA ARRIBA Y HACIA FUERA, COMPRIMIENDO MEJILLAS QUE, JUNTO CON EL BIZQUEADOR, PRODUCEN LOS OJOS DE ALEGRÍA ARQUEADOS.
1
6
EL MÚSCULO ONDULADOR MÁS EL BIZQUEADOR APRIETAN LOS OJOS EN REACCIÓN AL REPUGNANTE OBJETO DE ATENCIÓN, MIENTRAS QUE LA BOCA Y LA NARIZ SE RETRAEN A TRAVÉS DE LOS MÚSCULOS DEL MOHÍN Y EL DESDÉN.
3 + 1
5
12
11
EL ONDULADOR Y EL LEVANTACEÑO LUCHAN SOBRE OJOS ENTRECERRADOS, MIENTRAS QUE LOS MÚSCULOS ESTIRALABIOS, TRIANGULARIS Y DEL MOHÍN PRODUCEN LA FORMA DE "8" TUMBADO DE LA BOCA QUE LLORA.
3 + 2
1
8 9
7 + 11
EL ONDULADOR Y EL LEVANTA-CEJAS COMPRIMEN Y LEVANTAN LA FRENTE SOBRE LOS PÁRPADOS ABIERTOS DE OJOS LLENOS DE MIEDO, MIENTRAS QUE LOS LABIOS ESTÁN MUY ESTIRADOS HACIA LOS EXTREMOS Y ABIERTOS.
3 + 2
4
8 9 + 10
EL LEVANTA-CEJAS TIRA DE LA PARTE SUPERIOR DEL ROSTRO HACIA ARRIBA, SORPRENDIDO SOBRE LOS OJOS CON LOS PÁRPADOS ABIERTOS DE PAR EN PAR, MIENTRAS QUE LA BOCA CAE ABIERTA, Y TODOS LOS DEMÁS MÚSCULOS PERMANECEN INACTIVOS.
2
4
10
AL APRENDER LO QUE HAY BAJO LA PIEL, PUEDES MOSTRAR MEJOR LO QUE ESTÁ OCURRIENDO EN LA SUPERFICIE...
...Y MOSTRAR A TUS LECTORES LO QUE ESTÁ PASANDO DENTRO DE LA MENTE DE TUS PERSONAJES.

CUANDO SE DIBUJAN EXPRESIONES, SE PUEDE ELEGIR ENTRE DIVERSAS ESTRATEGIAS GRÁFICAS.
REALISMO. REPRODUCIR LA APARIENCIA REALISTA DE EXPRESIONES CON TONOS Y DETALLES REALISTAS.
SIMPLIFICACIÓN. BUSCAR UNAS POCAS LÍNEAS O FORMAS CLAVE QUE CLARAMENTE TRANSMITEN UNA EXPRESIÓN.
EXAGERACIÓN. AMPLIFICAR LOS RASGOS CLAVE QUE HACEN QUE UNA EXPRESIÓN SEA RECONOCIBLE.
SIMBOLISMO. IMÁGENES QUE DESCRIBEN EMOCIONES SIMBÓLICAMENTE, EN VEZ DE POR ANALOGÍA AL MUNDO REAL.
Y PUEDES AFECTAR INDIRECTAMENTE A CÓMO LEE TU PÚBLICO UNA EXPRESIÓN POR SU CONTEXTO DENTRO DE UNA HISTORIA, O CÓMO SE EMPAREJA CON PALABRAS.
¡EJECUTAD A LOS PRISIONEROS YA!
¡PORQUE TE QUIERO, POR ESO!
AL ELEGIR UNA PERSPECTIVA MÁS REALISTA, TAL VEZ NECESITES USAR MODELOS VIVOS O REFERENCIAS FOTOGRÁFICAS.
LOS AMIGOS Y LA FAMILIA PUEDEN SER ESPECIALMENTE ÚTILES CUANDO SE BUSCAN DETALLES REALISTAS.
POR SUPUESTO, PUEDE QUE TUS AMIGOS NO SEAN SIEMPRE GRANDES ACTORES...
...ASÍ QUE PREPÁRATE PARA USAR TU CONOCIMIENTO DE LA EXPRESIONES PARA SALVAR LAS DIFERENCIAS CUANDO SEA NECESARIO.



TRABAJES CON UN ESTILO SIMPLE O EXAGERADO, LAS **REFERENCIAS REALISTAS** PUEDEN MEJORAR TUS RESULTADOS.
MUCHOS DIBUJANTES ACUDEN A UN **ESPEJO** CUANDO DIBUJAN EXPRESIONES.
¡PERO ASEGÚRATE DE QUE NO EMPIEZAS A DIBUJAR TODOS TUS PERSONAJES PARECIDOS A **TI**!
LA SIMPLIFICACIÓN ES MUY EFICAZ CUANDO CAPTURA LOS **RASGOS CLAVE** DE UNA EXPRESIÓN.
OS OJOS ARQUEADOS Y LAS MEJILLAS HINCHADAS DE **ALEGRÍA**, POR EJEMPLO.
O LA FRENTE Y LA NARIZ CEÑUDAS, EL LABIO SUPERIOR CUADRADO Y EL MENTÓN ABULTADO DEL **DISGUSTO**.
O LAS CEJAS LEVANTADAS, LOS OJOS SALTONES Y LA MANDÍBULA CAÍDA DE LA **SORPRESA**...
...O CÓMO DIFIERE DE LAS CEJAS TORTURADAS Y LA BOCA ESTIRADA DEL **MIEDO**.
LA EXAGERACIÓN TOMA ESOS MISMOS RASGOS Y SENCILLAMENTE **ESTIRA** SUS EXTREMOS GEOMÉTRICOS.
EJILLAS ABULTADAS COMO POMELOS...
UNA CARA TAN **CEÑUDA** QUE CASI DEJA DE EXISTIR...
UNA CABEZA QUE **SE ESTIRA HASTA ALARGARSE...**
OJOS **LITERALMENTE** "SALIÉNDOSE DE LAS CUENCAS..."


FURIOSO
ANSIOSO
ENLOQUECIDO
RENCOROSO
ABOCHORNADO
ORGULLOSO
BORRACHO
ENAMORADO
MUERTO
LAS **EXPRESIONES SIMBÓLICAS** NO SE BASAN EN UN ENTENDIMIENTO DE LAS EXPRESIONES FACIALES PARA FUNCIONAR.
UN PAR DE SIMPLES GARABATOS SUELEN SER SUFICIENTES.
ALGUNOS EMPIEZAN SU VIDA COMO SIMPLES **DIBUJOS** DE REACCIONES FÍSICAS REALES COMO EL SUDOR...
...Y LUEGO DERIVAN HACIA EL TERRITORIO MÁS ABSTRACTO DE LOS SÍMBOLOS PUROS.
OTROS SON ESTRICTAMENTE **METAFÓRICOS** Y EXIGEN QUE TÚ Y TU PÚBLICO **"CONOZCÁIS EL CÓDIGO"** PARA QUE EL MENSAJE SE COMUNIQUE.
Ansioso
Ansioso
LAS EXPRESIONES SIMBÓLICAS ESTÁN MÁS PRÓXIMAS A LA **PALABRA ESCRITA** EN EL SENTIDO DE QUE SU SIGNIFICADO ES **FIJO** SIN IMPORTAR CÓMO SE **REPRESENTEN...**
...IGUAL QUE UNA **PALABRA** SIGNIFICA LO MISMO SIN IMPORTAR LA **CALIGRAFÍA** O LA ELECCIÓN DE **FUENTE.**
PARECIDO
SIGNIFICADO

AL CONTRARIO QUE LAS EXPRESIONES EMOCIONALES BÁSICAS, QUE CUALQUIERA, EN CUALQUIER SITIO, PUEDE RECONOCER, LAS EXPRESIONES SIMBÓLICAS VARÍAN DE UNA CULTURA A OTRA.
RECIENTEMENTE, ALGUNOS SÍMBOLOS DE LOS CÓMICS JAPONESES, COMO LA VENA QUE SE ABULTA EN LA FRENTE, SE HAN HECHO MÁS FAMILIARES EN LOS CÓMICS EN LENGUA INGLESA...
...PERO OTROS SÍMBOLOS MANGA TODAVÍA PARECEN MUY EXTRAÑOS A LOS LECTORES OCCIDENTALES, ASÍ QUE ANTES DE USAR CUALQUIER SÍMBOLO, PLANTÉATE SI TUS LECTORES PUEDEN O NO DESCODIFICARLO.
SANGRE SALIENDO DE LA NARIZ = EXCITACIÓN SEXUAL
BURBUJA DE MOCOS SALIENDO DE LA NARIZ = DORMIDO
LOS SÍMBOLOS SON UNA BUENA FORMA DE TRANSMITIR UNA EXPRESIÓN, SIN IMPORTAR TU CAPACIDAD COMO DIBUJANTE...
...¡PERO NO DEJES QUE SE CONVIERTAN EN UNA MULETA!
UNA CARA RODEADA DE PERLAS DE SUDOR SE LEE COMO ANSIOSA SIN IMPORTAR CÓMO SE DIBUJE...
...PERO LA EXPRESIÓN ADECUADA AÑADE UNA FUERZA Y PRECISIÓN QUE NO SE PUEDEN CONSEGUIR DE OTRA MANERA.
AL FINAL, LA MAYORÍA DE LOS DIBUJANTES DE CÓMICS INCORPORAN ALGO DE REALISMO, SIMPLIFICACIÓN, EXAGERACIÓN Y SIMBOLISMO EN SUS ESTILOS...
...LO QUE SEA PRECISO PARA ESPECIFICAR LA EMOCIÓN Y HACER EL TRABAJO.

CUANDO CREES EXPRESIONES FACIALES PARA SECUENCIAS DE CÓMIC, PRESTA ESPECIAL ATENCIÓN A CÓMO SE LEERÁN EN CONTEXTO ESAS EXPRESIONES, ESPECIALMENTE EN COMBINACIÓN CON LAS PALABRAS.
UNA CARA COMO ÉSTA PODRÍA PARECER AMABLE Y POCO AMENAZADORA...
...COMPARADA CON NUESTRA CARA "CRUEL" DE LA PÁGINA 85...
...PERO EN EL CONTEXTO ADECUADO, INCLUSO LA SONRISA MÁS AMABLE PUEDE TRANSMITIR CRUELDAD.
AHORA LES DIRÉ A MIS AMIGOS QUE TE CORTEN LOS DEDOS.
LA SOCIEDAD NOS DESANIMA A EXHIBIR ABIERTAMENTE EMOCIONES FUERTES, ASÍ QUE LA MAYORÍA LAS MANTENEMOS ATENUADAS CASI TODO EL TIEMPO.
COMO CRIATURAS SOCIALES, TUS LECTORES NOTARÁN PEQUEÑOS CAMBIOS DE EXPRESIÓN EN TUS PERSONAJES, IGUAL QUE TUS PERSONAJES OBSERVAN DICHOS CAMBIOS UNOS EN OTROS.
EH, LLAMANDO A CLAIRE... ¿ESTÁS BIEN?
SÍ, PERFECTAMENTE.

¡PERO NO SEAS DEMASIADO SUTIL! EN LA VIDA REAL, PODEMOS COMUNICAR LA INTENSIDAD DE NUESTROS SENTIMIENTOS A TRAVÉS DE LA INFLEXIÓN VOCAL, MIENTRAS QUE LAS EXPRESIONES DE NUESTRAS CARAS SE MANTIENEN BASTANTE APAGADAS...
VALE. ENTONCES LA SEMANA QUE VIENE IREMOS A PESCAR.
...PERO EN EL CÓMIC, SÓLO PODEMOS APROXIMARNOS AL SONIDO DE LAS VOCES...
...Y LOS LECTORES NO MIRAN DIRECTAMENTE A LAS CARAS DE TUS PERSONAJES MIENTRAS LEEN SUS PALABRAS...
...ASÍ QUE TAL VEZ NECESITES SUBIR EL VOLUMEN EMOCIONAL DE ALGUNAS CARAS PARA COMPENSAR.
VALE. ENTONCES LA SEMANA QUE VIENE IREMOS A PESCAR.
ELEGIR LA EXPRESIÓN CORRECTA PUEDE SER CUESTIÓN DE ELEGIR EL MOMENTO CORRECTO. NUESTRAS CARAS PASAN POR MUCHAS EXPRESIONES MIENTRAS HABLAMOS.
CUANDO UNA SOLA CARA TIENE QUE REPRESENTAR TODAS LAS PALABRAS EN UNO O DOS BOCADILLOS, TALES CARAS ACTÚAN COMO UNA ESPECIE DE "PROMEDIO EMOCIONAL" QUE RESUME EL BOCADILLO COMO CONJUNTO.
CLARO, PODRÍAMOS COMPRAR EL TEATRO. ¡PERO TENDRÍAMOS QUE VENDER LA CASA PARA CONSEGUIR EL DINERO!
CLARO QUE SI LOS CAMBIOS EMOCIONALES SON EL EJE DE UNA ESCENA DADA...
...DEDICAR UNA VIÑETA A CADA CAMBIO DE EMOCIÓN PODRÍA DARNOS LA INTENSIDAD QUE REQUIERE LA ESCENA.

VIÑETA CINCO: DIBUJO DE ART SPIEGELMAN Y CHRIS WARE. VIÑETA SEIS: DIBUJO DE JASON LITTLE (VER CRÉDITOS ARTÍSTICOS, PÁGINA 258).

...QUE PUEDEN AJUSTARSE CON SUS RESPECTIVOS BOCADILLOS DE DIÁLOGO.
ESPANTO
RABIA
SERIEDAD
PERTURBACIÓN
FELICIDAD
DOLOR
DEBEMOS DETENERLE ANTES DE QUE VUELVA A MATAR.
ESTO PODRÍA SIGNIFICAR EL FIN DE TODA LA HUMANIDAD.
PREFIERO EL SALMÓN.
ASÍ QUE, ¿POR QUÉ MOLESTARNOS EN APRENDER A HACER MIL EXPRESIONES SI BASTA CON UNAS POCAS?
EN PARTE, PORQUE ENTENDER MILES TE AYUDARÁ A DIBUJAR UNAS POCAS CON MAYOR CONTROL Y PRECISIÓN.
PERO TAMBIÉN PORQUE LAS EXPRESIONES FACIALES, EN PARTE COMO CONSECUENCIA DE SU PAPEL TRADICIONALMENTE LIMITADO, PUEDEN REPRESENTAR UNA DE LAS MAYORES RESERVAS DE POTENCIAL DESAPROVECHADO DE LOS CÓMICS: UNA OPORTUNIDAD PARA UNA NUEVA GENERACIÓN DE CREADORES DE CONECTAR CON UNA NUEVA GENERACIÓN DE LECTORES...
...MUCHOS DE LOS CUALES ENCUENTRAN EL TERRITORIO EMOCIONAL TAN ATRACTIVO COMO EL FÍSICO...
GRAPHIC NOVELS
MANGA
...Y QUE ESPERARÁN, AL MIRAR A LOS OJOS DE TUS PERSONAJES...
...ENCONTRAR A UN SER HUMANO REAL DEVOLVIÉNDOTE LA MIRADA.

*MÁS SOBRE LA COLOCACIÓN DE BOCADILLOS EN EL CAPÍTULO 3.

LAS EXPRESIONES FACIALES Y EL LENGUAJE CORPORAL EXPRESAN MUCHOS DE LOS MISMOS SENTIMIENTOS Y A MENUDO TRABAJAN JUNTOS...
...PERO HAY DIFERENCIAS IMPORTANTES.
LAS EXPRESIONES BÁSICAS SON BASTANTE CONSISTENTES EN APARIENCIA. UNA CARA DE MIEDO EXTREMO, SEA CUAL SEA LA CAUSA, TIENDE HACIA EL MISMO TIPO DE FORMA FAMILIAR.
EL LENGUAJE CORPORAL ESTÁ MÁS BASADO EN LA SITUACIÓN, AFECTADO POR LA DIRECCIÓN, EL TERRENO, LA FUENTE DE PELIGRO, LA OPORTUNIDAD FÍSICA, ETC...
EL LENGUAJE CORPORAL ESTÁ MÁS ATADO POR LA GRAVEDAD QUE LAS EXPRESIONES FACIALES...
...Y LAS ACTIVIDADES COTIDIANAS TIENDEN A SEPARAR ENTRE LO QUE HACEMOS EN EL EXTERIOR Y LO QUE SENTIMOS EN EL INTERIOR.
¿QUIERES QUE CONDUZCA YO?
ESTOY BIEN.
Y LO MÁS IMPORTANTE, PARA LOS DIBUJANTES DE CÓMIC, LAS EXPRESIONES FACIALES ESTÁN MÁS ORIENTADAS A SUPERFICIE, SE VEN MÁS AFECTADA POR LOS MATICES, LAS SOMBRAS DE LA PIEL, ETC...
...MIENTRAS QUE EL LENGUAJE CORPORAL ESTÁ MÁS BASADO EN LA SILUETA, SE TRATA DE CÓMO NUESTRAS EXTREMIDADES, MANOS Y CABEZA SE POSICIONAN.
EN EL LENGUAJE CORPORAL HAY UNA ESPECIE DE CALIGRAFÍA. IGUAL QUE UNA "A" ES UNA "A" NO IMPORTA CÓMO SE ESCRIBA...
A A A A A A
...TAMBIÉN LOS GESTOS Y LAS POSES COMUNICAN SU SIGNIFICADO SIN IMPORTAR CÓMO SE DIBUJEN.
=

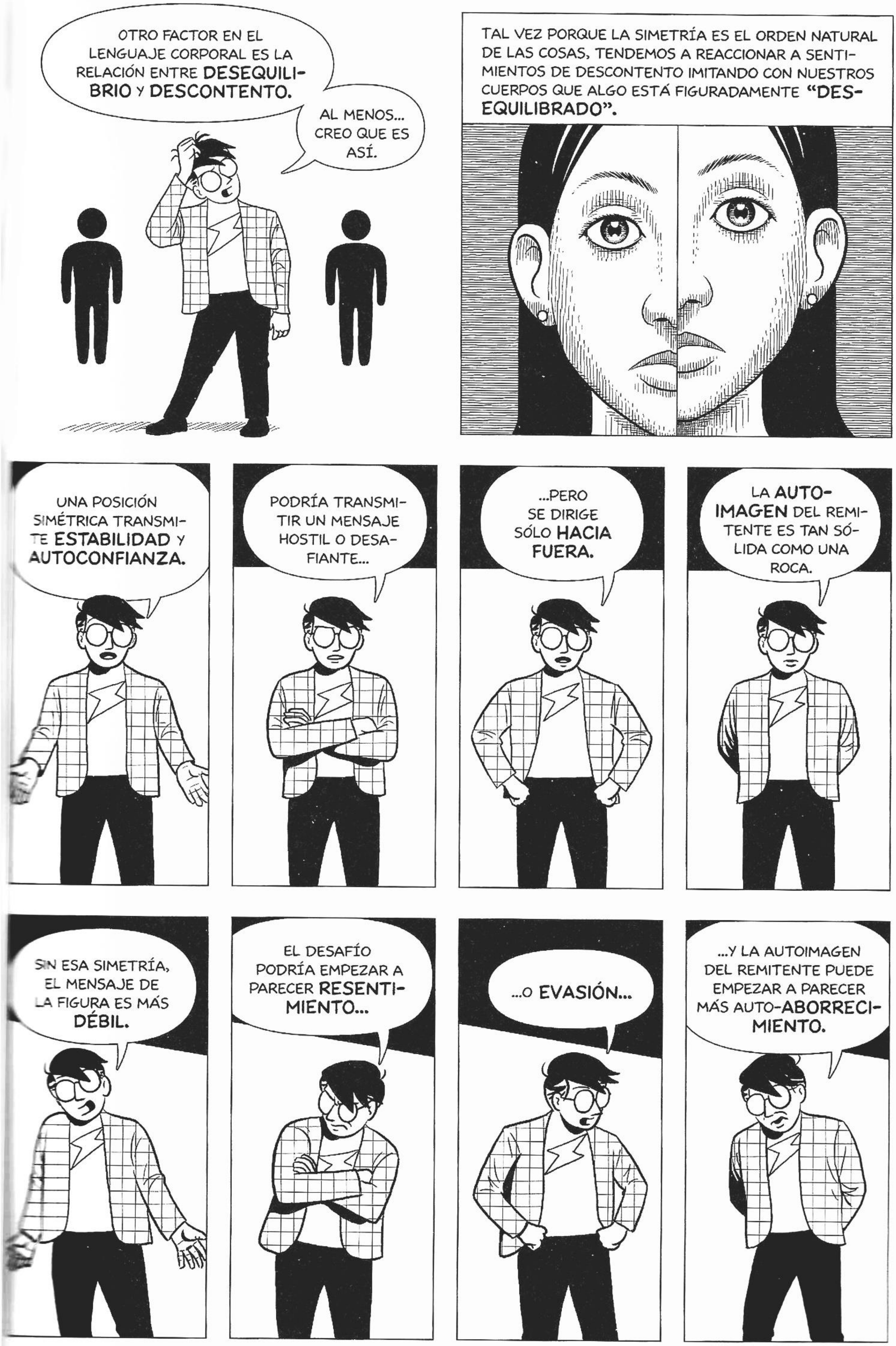
IGUAL QUE LAS EXPRESIONES FACIALES, DOMINAR EL **LENGUAJE CORPORAL** EN EL CÓMIC SIGNIFICA ABORDAR CUATRO TEMAS: LAS DIVERSAS **CLASES** DE SEÑALES CORPORALES, LA **ANATOMÍA** SUBYACENTE A ELLAS, LAS ESTRATEGIAS PARA **DIBUJAR** TALES POSES Y CÓMO EL LENGUAJE CORPORAL FUNCIONA EN **SECUENCIAS DE CÓMIC.**
AL CONTRARIO QUE LAS EXPRESIONES FACIALES, NO HAY POSES CORPORALES **"PRIMARIAS"** DE LAS CUALES DERIVEN TODAS LAS DEMÁS.
PERO HAY UNAS POCAS **RELACIONES** BÁSICAS ENTRE NUESTRAS ACCIONES FÍSICAS Y LOS MENSAJES QUE TRANSMITEN, QUE AFLORAN A MENUDO.
INCLUYEN:
ELEVACIÓN Y ESTATUS
DISTANCIA Y RELACIONES
DESEQUILIBRIO Y DESCONTENTO
GESTUALIDAD Y COMUNICACIÓN
EN EL CORAZÓN DE CADA UNA DE ESTAS RELACIONES HAY UNA SENCILLA PROPOSICIÓN DE **ESPACIO** Y **GEOMETRÍA.**
POR EJEMPLO, SI HICIERA DOS TRAZOS CON EL PINCEL Y TE PREGUNTARA CUÁL PARECE MÁS **"ORGULLOSO"**, PODRÍAS PENSAR QUE ES UNA PREGUNTA EXTRAÑA...
...PERO CON LÍNEAS COMO ÉSTAS, NO TENDRÍAS NINGÚN PROBLEMA EN ADIVINAR **EN CUÁL** ESTABA PENSANDO.
AQUÍ ESTÁ FUNCIONANDO TU ENTENDIMIENTO DE LA **ELEVACIÓN** Y EL **ESTATUS.**
A.
B.

A PESAR DE TODOS LOS DETALLES DE LA ANATOMÍA, EL CARÁCTER, EL VESTUARIO Y LA ILUMINACIÓN CONTENIDOS EN UNA IMAGEN COMO ÉSTA, ES EL SIMPLE HECHO GEOMÉTRICO DE LA POSTURA DE A Y B LO QUE HABLA MÁS CLARO.
A.
B.
EL TÍO AGACHADO:
HUMILLADO.
EL TÍO ELEVADO:
PODEROSO.
PROCEDA DE NUESTROS VIEJOS INSTINTOS MAMÍFEROS DE COMBATE O DEL ARQUETIPO PADRE/HIJO, LA IDEA DE LA ALTURA COMO PODER TODAVÍA PUEDE VERSE EN TODO, DESDE LAS CEREMONIAS HASTA LA ARQUITECTURA.
2
1
3
HOY, TAL VEZ NO NOS INCLINEMOS TANTO COMO ANTES...
LOS PAPELES, SEÑOR.
GRACIAS. ESO ES TODO.
...¡PERO LA IDEA DE LA "INCLINACIÓN" SIGUE POR TODAS PARTES!
NOS "INCLINAMOS" CUANDO COMETEMOS ERRORES...
TIENES RAZÓN: DEBERÍA HABERLO IMAGINADO.
...CUANDO SOMOS TÍMIDOS...
SEGURO QUE NO ME RECUERDAS, PERO...
...O TENEMOS VERGÜENZA...
¿QUÉ LLEVAS AHÍ, RICKY?
...O ESTAMOS DERROTADOS.

VIÑETA CINCO: DIBUJO DE BRYAN HITCH Y PAUL NEARY/ANDREW CURRIE.
VIÑETA SEIS: DIBUJOS DE CHRIS WARE, R. CRUMB, SETH Y ERIC DROOKER (VER CRÉDITOS ARTÍSTICOS, PÁGINA 258).

OTRO PRINCIPIO QUE FUNCIONA EN EL LENGUAJE CORPORAL ES LA CORRELACIÓN ENTRE LA DISTANCIA Y LAS RELACIONES.
TAL VEZ HAYÁIS OÍDO HABLAR DEL TÉRMINO "ESPACIO PERSONAL", LA BURBUJA QUE NOS RODEA Y DESCRIBE NUESTRA ZONA DE COMODIDAD.
¡SIGUIENTE!
EL TAMAÑO DE ESA ZONA DEPENDE DE CON QUIÉN INTERACTUEMOS. PARA LOS ENCUENTROS PÚBLICOS CON EXTRAÑOS, NOS GUSTA MANTENER UNA DISTANCIA DE MÁS DE MEDIO METRO, POR EJEMPLO.
DISCULPE, ¿TIENE HORA?
¡ARREPENTÍOS!
¡HA LLEGADO LA HORA!
¿ES QUE NO SABE LEER?
EN LAS REUNIONES SOCIALES, ESA BURBUJA SE ENCOGE YA QUE SE ESPERA QUE INTERACTUEMOS A UN NIVEL MÁS PERSONAL CON NUESTROS CONGÉNERES HUMANOS.
¡EH, ME ENCANTÓ EL PRIMER LIBRO! TODAVÍA ESTOY, AH...
...ASIMILANDO EL SEGUNDO.
Y EN RELACIONES ÍNTIMAS CON AMIGOS Y FAMILIA, LA BURBUJA SE ENCOGE O ESTALLA.
AHORA NO PUEDO HABLAR, ESTOY EN UNA VIÑETA.
BEEP BOOP BEEP
INCLUSO CUANDO LAS SITUACIONES SOCIALES NOS PONEN A CIERTA DISTANCIA FIJA DE LOS DEMÁS, TODAVÍA INDICAMOS NUESTRA CERCANÍA DESEADA A LOS DEMÁS A TRAVÉS DE NUESTRAS POSTURAS.
¡LO SIENTO, ¿ESTOY DEMASIADO CERCA?

SÓLO UNOS POCOS SERES AMADOS PUEDEN INVADIR LA ZONA DE CONTACTO FÍSICO, PERO HAY CENTENARES DE FORMAS EN QUE PUEDEN HACERLO, Y ESO DA A LOS DIBUJANTES CENTENARES DE FORMAS DE **MOSTRAR** LA INTIMIDAD, ADEMÁS DE ABRAZARSE Y BESARSE (O PRACTICAR EL SEXO, SI ES **ESA** CLASE DE CÓMIC).
DE LA MISMA MANERA, HAY CENTENARES DE FORMAS DE MOSTRAR CÓMO UN PERSONAJE SE **RESISTE** A LA INTIMIDAD CON OTRO, A TRAVÉS DE LAS FORMAS EN QUE SE DAN LA VUELTA, RETROCEDEN, EVITAN SUS OJOS O LEVANTAN "BARRERAS" PARA CREAR DISTANCIAS SIMBÓLICAS O INCLUSO LITERALES.
¿TE ESTOY ABURRIENDO?
NO, EN ABSOLUTO...
LAS RELACIONES QUE SE TE OCURRAN PARA TUS PERSONAJES PUEDEN TENER UN EFECTO PODEROSO SOBRE LAS RELACIONES QUE TUS PERSONAJES TIENEN SOBRE TUS **LECTORES.**
Y PUEDES CONSTRUIR Y FORTALECER ESAS RELACIONES EN TODAS LAS VIÑETAS, MOSTRANDO CÓMO SE DESENVUELVEN EN EL **ESPACIO.**


OTRO FACTOR EN EL LENGUAJE CORPORAL ES LA RELACIÓN ENTRE DESEQUILIBRIO Y DESCONTENTO.
AL MENOS... CREO QUE ES ASÍ.
TAL VEZ PORQUE LA SIMETRÍA ES EL ORDEN NATURAL DE LAS COSAS, TENDEMOS A REACCIONAR A SENTIMIENTOS DE DESCONTENTO IMITANDO CON NUESTROS CUERPOS QUE ALGO ESTÁ FIGURADAMENTE "DESEQUILIBRADO".
UNA POSICIÓN SIMÉTRICA TRANSMITE ESTABILIDAD Y AUTOCONFIANZA.
PODRÍA TRANSMITIR UN MENSAJE HOSTIL O DESAFIANTE...
...PERO SE DIRIGE SÓLO HACIA FUERA.
LA AUTOIMAGEN DEL REMITENTE ES TAN SÓLIDA COMO UNA ROCA.
SIN ESA SIMETRÍA, EL MENSAJE DE LA FIGURA ES MÁS DÉBIL.
EL DESAFÍO PODRÍA EMPEZAR A PARECER RESENTIMIENTO...
...O EVASIÓN...
...Y LA AUTOIMAGEN DEL REMITENTE PUEDE EMPEZAR A PARECER MÁS AUTO-ABORRECIMIENTO.

POR SUPUESTO, LA GRAVEDAD, LA FATIGA Y LOS OBSTÁCULOS FÍSICOS A MENUDO EXIGEN QUE ADOPTEMOS POSES ASIMÉTRICAS. ÉSTAS NO INDICAN NECESARIAMENTE NINGÚN TIPO DE DESEQUILIBRIO EMOCIONAL...
...ESPECIALMENTE SI EL EQUILIBRIO GENERAL SE CONSERVA Y LA CABEZA SE MANTIENE ERGUIDA.
E INCLUSO POSES OSTENSIBLEMENTE DESEQUILIBRADAS NO TIENEN POR QUÉ PARECER DÉBILES SI SE MANTIENE EL CONTACTO OCULAR.
TALES COMBINACIONES TIENEN UN REGUSTO A REBELDÍA, UNA ESPECIE DE MIRADA DE "SÍ, ESTOY INCLINADO; ¿QUÉ VAS A HACER AL RESPECTO?", SIMILAR A LAS EXPRESIONES DE DESCONFIANZA.
PERO EN GENERAL, SI QUIERES ADOPTAR UNA POSE TRANQUILA Y CONFIADA E INTRODUCIR UN POCO DE INQUIETUD...
...AÑADIR UN PEQUEÑO DESEQUILIBRIO ES UNA BUENA FORMA DE HACERLO.
ESTEMOS MOSTRANDO NUESTROS SENTIMIENTOS O COMUNICANDO NUESTRAS OPINIONES, EL DESEQUILIBRIO ESTÁ EN TODAS PARTES. INCLINAMOS LA CABEZA ANTE PROBLEMAS SIN RESOLVER...
...ARQUEAMOS UNA CEJA ANTE PERTURBACIONES EN EL ORDEN NATURAL...
...INCLUSO HACEMOS QUE NUESTRO CUERPO ENTERO CASI SE CAIGA...
¡¿QUÉ HAS HECHO?!
...TODO SÓLO PARA MOSTRAR LOS DESEQUILIBRIOS QUE VEMOS EN NOSOTROS MISMOS...
...¡O EN EL MUNDO QUE NOS RODEA!

LA ELEVACIÓN, LA DISTANCIA Y EL DESEQUILIBRIO SON SÓLO ALGUNAS DE LAS FORMAS EN QUE NUESTROS CUERPOS DEJAN QUE LOS DEMÁS SEPAN LO QUE SENTIMOS SOBRE NOSOTROS, SOBRE LOS DEMÁS Y SOBRE EL MUNDO.
MANTÉN LOS OJOS ABIERTOS Y VERÁS MUCHAS MÁS.
LA FORMA EN QUE UNA POSTURA EXTREMA DE SUFRIMIENTO PUEDE PARECERSE A UNA POSICIÓN FETAL.
LA FORMA EN QUE UNA PERSONA SE VUELVE HACIA UN DESCONOCIDO EN UNA PUERTA ESTRECHA MIENTRAS QUE OTRO SE APARTA DE ÉL.
LA FORMA EN QUE APUNTAMOS HACIA ARRIBA CUANDO APUNTAMOS A ALGO QUE ESTÁ MÁS LEJOS, COMO SI DISPARÁSEMOS UNA FLECHA.
LA FORMA EN QUE INDICAMOS NUESTRO INTERÉS POR ALGUNOS TIPOS DE TENTATIVAS Y NUESTRO DESINTERÉS POR OTROS.
LA FORMA EN QUE ESPERAMOS A UN COMPAÑERO DE TRABAJO COMPARADO CON CÓMO ESPERAMOS A ALGUIEN A QUIEN AMAMOS.

LAS MANOS DESEMPEÑAN UN PAPEL IMPORTANTE EN NUESTRO LENGUAJE CORPORAL, PERO AL CONTRARIO QUE LAS POSTURAS DE CUERPO ENTERO, TIENDEN A ESPECIALIZARSE EN MENSAJES MUY DELIBERADOS.
ALGUNOS TOMAN LA FORMA DE SÍMBOLOS CON SIGNIFICADO FIJO, COMO UN LENGUAJE DE SIGNOS INFORMAL...
...Y, COMO CON CUALQUIER LENGUAJE, TALES SIGNOS PUEDEN ESTAR SOMETIDOS A DIFERENCIAS REGIONALES, ASÍ QUE CONOCE A TU PÚBLICO ANTES DE USARLOS EN TUS CÓMICS.
"¡SOY FUERTE!" (MUNDO OCCIDENTAL)
"¡HABLA ALTO!" (MUNDIAL)
"LO JURO" (ORIENTE MEDIO)
"NO LO PILLO" (NORTE DE ÁFRICA)
"CELOSO" (JAPÓN)
LAS MANOS TAMBIÉN AMPLIFICAN EL TIPO DE RELACIONES ESPACIALES QUE COMENTAMOS EN LAS ÚLTIMAS PÁGINAS.
EL CONTACTO CON LAS MANOS DE ALGUIEN, POR EJEMPLO, ES UN PASO CLAVE QUE SE DA PARA SALVAR DISTANCIAS CON LA ESPERANZA DE OBTENER INTIMIDAD...
...Y MUCHAS SEÑALES DE DESEQUILIBRIO PUEDEN INCORPORAR SEÑALES CON LA MANO.
1.0
1.0

LAS MANOS PUEDEN USAR INDICACIONES DE ALTURA PARA DAR COLOR A LO QUE DECIMOS DE FORMA SUTIL.
LOS POLÍTICOS, LOS VENDEDORES DE COCHES Y LOS MENTIROSOS PROFESIONALES TE DIRÁN QUE UN GESTO CON LAS PALMAS LEVANTADAS PUEDE HACER QUE UNA AFIRMACIÓN PAREZCA MÁS AMISTOSA, INOFENSIVA Y SINCERA.
UNA PALMA VUELTA HACIA ARRIBA DESCIENDE SIMBÓLICAMENTE AL HABLANTE, COLOCÁNDOLE A MERCED DE LOS OYENTES.
UNA AYUD
EN CONTRASTE, UNA PALMA VUELTA HACIA ABAJO ELEVA SIMBÓLICAMENTE AL HABLANTE, AFIRMANDO AUTORIDAD, PODER Y CONTROL SOBRE LOS DEMÁS...
...IGUAL QUE UN ADULTO MANTIENE EL CONTROL SOBRE UN NIÑO.
LAS MANOS TIENEN MUCHA IMPORTANCIA EN CÓMO NOS COMUNICAMOS UNOS CON OTROS. SI NUESTROS PERSONAJES REFLEJAN ESO...
...ENTONCES LAS MANOS PUEDEN SER MUY IMPORTANTES EN CÓMO TE COMUNICAS CON TUS LECTORES.
¿ENTIENDES LO QUE QUIERO DECIR? ¿TE PARECE RAZONABLE?
QUE SEPAS QUE NO LO VOY A REPETIR.

NATURALMENTE, SI QUIERES DIBUJAR UN LENGUAJE CORPORAL CONVINCENTE, QUERRÁS APRENDER A DIBUJAR UN CUERPO CONVINCENTE.
AQUÍ ES DONDE UN BUEN CONOCIMIENTO FUNCIONAL DE LA ANATOMÍA HUMANA PUEDE SER VALIOSÍSIMO.
NO VOY A ENSAYAR UN CURSO COMPLETO DE ANATOMÍA Y DIBUJO DE FIGURAS AQUÍ.
HAY ALGUNOS LIBROS BUENOS SOBRE EL TEMA, QUE MENCIONO EN LA BIBLIOGRAFÍA.
ADEMÁS, NECESITARÍA CIEN PÁGINAS Y, HUM... BUENO...
MI DIBUJO DE FIGURAS NO ES PRECISAMENTE FABULOSO.
PERO AUNQUE SEAS COMO YO Y LA ANATOMÍA NO TE RESULTE FÁCIL, SIEMPRE PODRÁS MEJORAR ENORMEMENTE TU NARRATIVA SÓLO CON TRANSMITIR EL GESTO EN CADA FIGURA QUE DIBUJES.

VIÑETAS UNO, DOS Y CUATRO: DIBUJOS DE HEINRICH KLEY, JAIME HERNANDEZ Y TOM HART (VER CRÉDITOS ARTÍSTICOS, PÁGINA 258).

Pete: Eh, ¿estás bien?

Carrie: No mucho. Me han puesto un "1" en Historia.

Pete: Ah. Qué suerte. Yo tengo un "0".

Carrie: ¡Vamos! ¡Si siempre los clavas!

Pete: En realidad, creo que al profesor Duncan se le ha ido la olla. Todo han sido "0" y "1".

Carrie: ¿En serio? Guau. La verdad es que estaba muy raro en clase. Todo eso de la mantequilla de cacahuete y los comunistas.

Miller (entrando): ¿Hay sitio para uno más?

Carrie: No.

Pete: Eh, Miller.

Miller: ¿Os habéis enterado? ¡Duncan se ha vuelto loco!

Carrie: ¿Qué?

Miller: ¡Lo he visto todo! ¡Ha destrozado todos los iMacs del Aula 4 con un bate de béisbol! ¡Luego ha arrancado la cabeza de rinoceronte de la pared y ha salido corriendo!

Pete: ¡Estás de coña!

Carrie: ¡Dios mío!

Pete: Guau, ahora me cae bien el profe D.

Carrie: ¡Jura que no te lo estás inventando!

Miller: ¡Lo juro! La policía le está buscando y todo.

Pete: ¿Sabes? Siempre han dicho que el profe D. estaba chiflado. ¿Sabíais que el año pasado...?

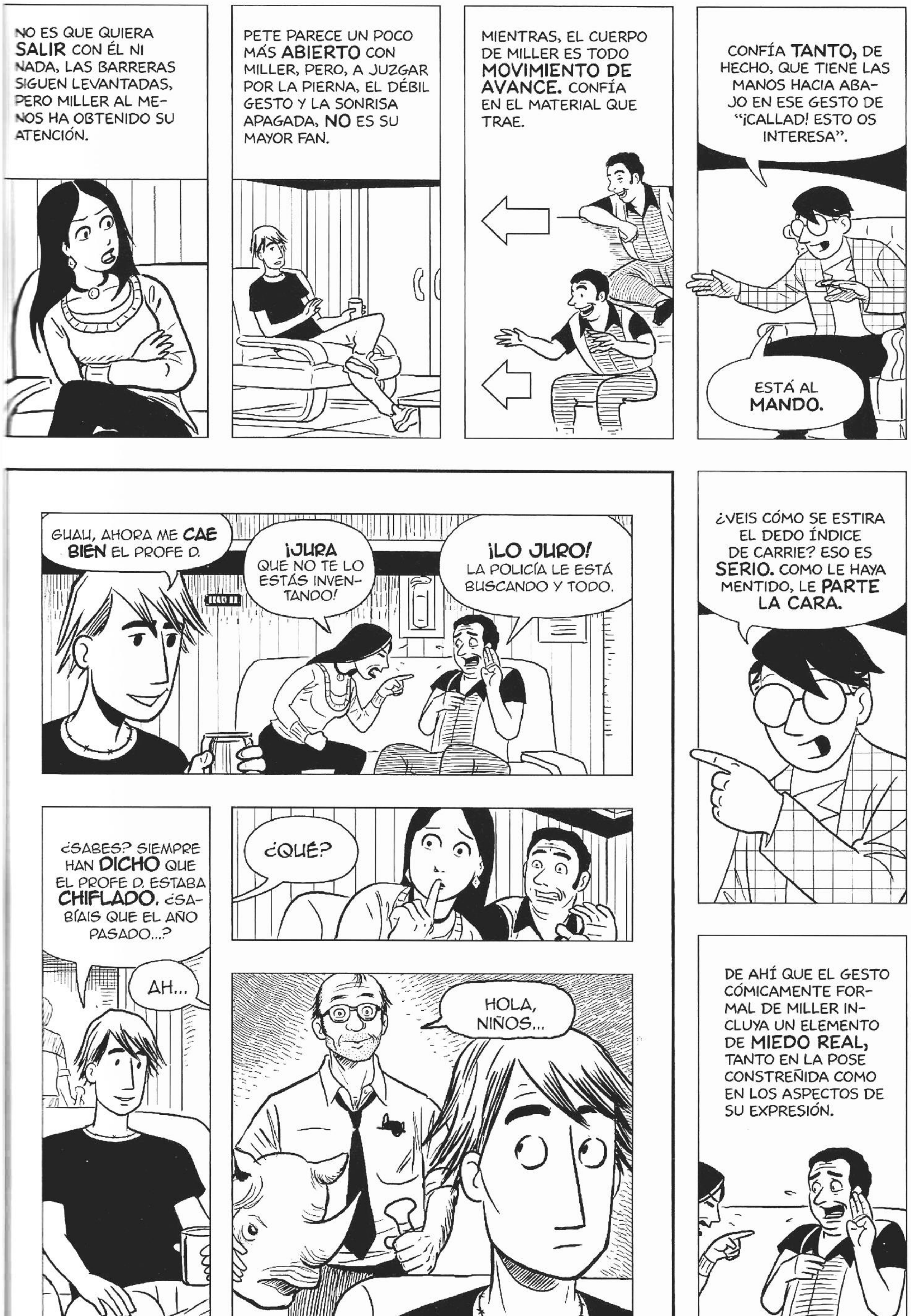
Carrie: Ah...

Pete: ¿Qué?

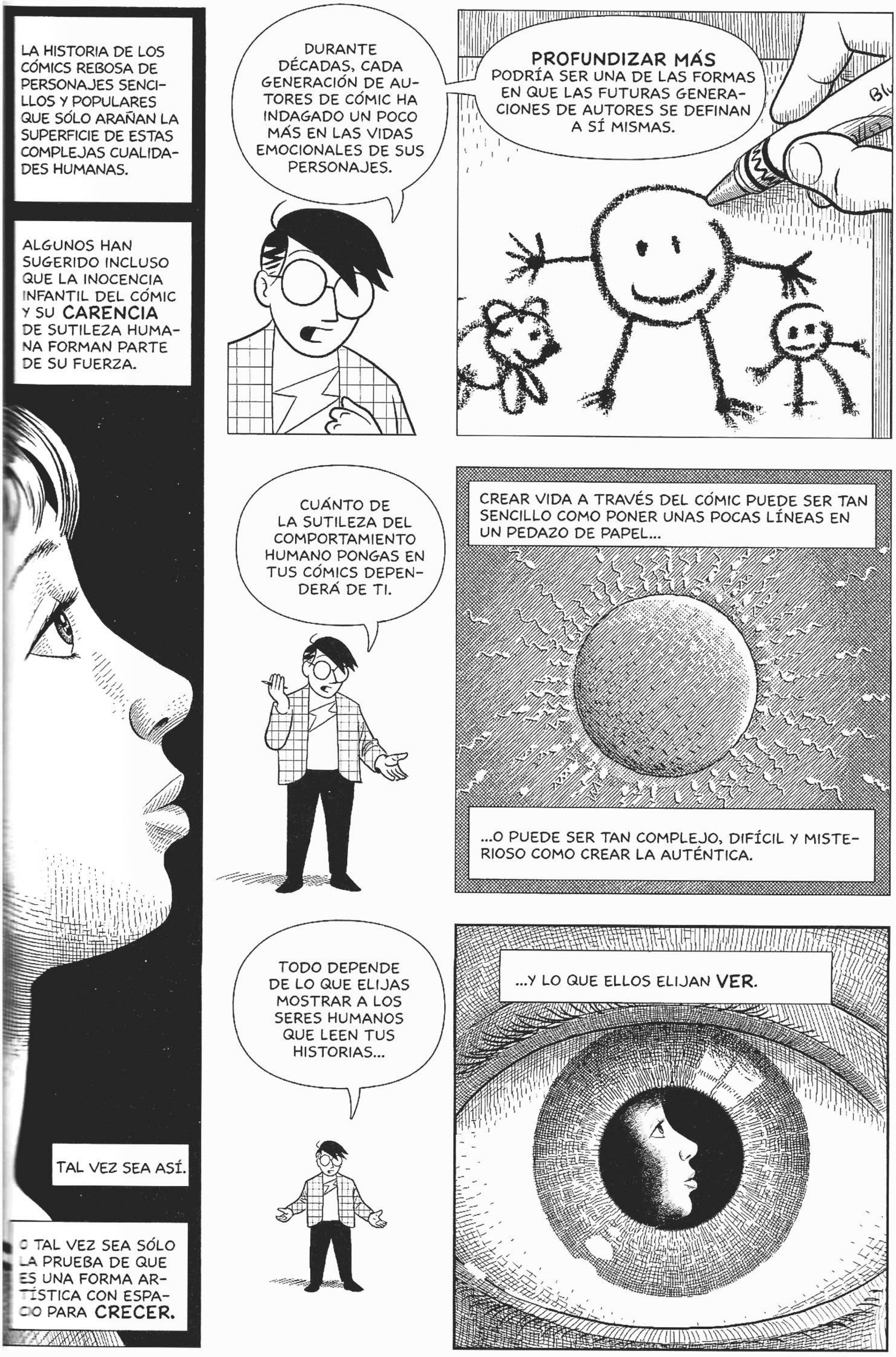
Profesor Duncan: Hola, niños.

UN PERSONAJE DESENFADADO COMO PETE ES UN DESAFÍO. SIN UNA EMOCIÓN FUERTE, SU LENGUAJE CORPORAL PODRÍA SER TAN NEUTRAL QUE CARECIESE DE INTERÉS.
PONGAMOS UN PAR DE MÁQUINAS EXPEN-DEDORAS EN ESA SALA PARA QUE PETE TENGA AL MENOS ALGO QUE HACER CON LAS MANOS.
DE HECHO, PODEMOS INCLUIR LAS MÁQUINAS EN UN GRAN PLANO DE SITUACIÓN EN LA PRIMERA PÁGINA.
K-Ching!
CLIK
K-CLUNK!
K-DUNK.
BUENO, ¿OS DAIS CUENTA DE CÓMO INCLUSO EN UN PLANO GENERAL PODEMOS "LEER" LA POSTURA DE CARRIE?
EH, ¿ESTÁS BIEN?
NO MUCHO. ME HAN PUESTO UN "1" EN EL EXAMEN DE HISTORIA.
AH. QUÉ SUERTE. YO TENGO UN "O".
FFT!
Y "ESCUCHAD" LA VOZ DE PETE. CON UNA POSE Y UNA EX-PRESIÓN DISTINTA, EL MISMO DIÁLOGO EXACTO HABRÍA SIDO DISTINTO.
AH. QUÉ SUERTE. YO TENGO UN "O".
FFT!

¡VAMOS! ¡SI SIEMPRE LOS CLAVAS!
EN REALIDAD, CREO QUE AL PROFESOR DUNCAN SE LE HA IDO LA OLLA. TODO HAN SIDO "0" Y "1".
¿EN SERIO? GUAU.
AHORA CARRIE ESTÁ EN TRANSICIÓN HACIA LA POSE DEL OYENTE INTERESADO, PORQUE ALGUIEN QUE LE GUSTA ESTÁ DICIENDO ALGO QUE LE INTERESA.
INCLINÁNDOSE HACIA DELANTE
BRAZOS SEPARADOS
PIERNAS RELAJADAS
LA VERDAD ES QUE ESTABA MUY RARO EN CLASE. TODO ESO DE LA MANTEQUILLA DE CACAHUETE Y LOS COMUNISTAS.
26
¿HAY SITIO PARA UNO MÁS?
NO
PERO NO ES ASÍ PARA EL POBRE MILLER, CUYA INVASIÓN NO DESEADA DE SU ESPACIO PERSONAL LE HACE GANARSE TODAS LAS SEÑALES DE "BARRERA" QUE EXISTEN.
MUECA
PIERNAS CRUZADAS
INCLINÁNDOSE PARA ALEJARSE
EH, MILLER.
¿OS HABÉIS ENTERADO? ¡DUNCAN SE HA VUELTO LOCO!
¿QUÉ?
CON LA NOTICIA DE MILLER, SIN EMBARGO, SU POSE SE ABLANDA Y SU EXPRESIÓN LE RECONOCE (TODOS LOS ESTUDIANTES SON FAMILIA CUANDO CRITICAN A LOS PROFESORES).
¡LO HE VISTO TODO! ¡HA DESTROZADO TODOS LOS IMACS DEL AULA 4 CON UN BATE DE BÉISBOL!
¡LUEGO HA ARRANCADO LA CABEZA DE RINOCERONTE DE LA PARED Y HA SALIDO CORRIENDO!
¡ESTÁS DE COÑA!
¡DIOS MÍO!
MUECA DESAPARECIDA
HOMBRE RELAJADO


NO ES QUE QUIERA SALIR CON ÉL NI NADA, LAS BARRERAS SIGUEN LEVANTADAS, PERO MILLER AL MENOS HA OBTENIDO SU ATENCIÓN.
PETE PARECE UN POCO MÁS ABIERTO CON MILLER, PERO, A JUZGAR POR LA PIERNA, EL DÉBIL GESTO Y LA SONRISA APAGADA, NO ES SU MAYOR FAN.
MIENTRAS, EL CUERPO DE MILLER ES TODO MOVIMIENTO DE AVANCE. CONFÍA EN EL MATERIAL QUE TRAE.
CONFÍA TANTO, DE HECHO, QUE TIENE LAS MANOS HACIA ABAJO EN ESE GESTO DE "¡CALLAD! ESTO OS INTERESA".
ESTÁ AL MANDO.
GUAU, AHORA ME CAE BIEN EL PROFE D.
¡JURA QUE NO TE LO ESTÁS INVENTANDO!
¡LO JURO! LA POLICÍA LE ESTÁ BUSCANDO Y TODO.
¿VEIS CÓMO SE ESTIRA EL DEDO ÍNDICE DE CARRIE? ESO ES SERIO. COMO LE HAYA MENTIDO, LE PARTE LA CARA.
¿SABES? SIEMPRE HAN DICHO QUE EL PROFE D. ESTABA CHIFLADO. ¿SABÍAIS QUE EL AÑO PASADO...?
¿QUÉ?
AH...
HOLA, NIÑOS...
DE AHÍ QUE EL GESTO CÓMICAMENTE FORMAL DE MILLER INCLUYA UN ELEMENTO DE MIEDO REAL, TANTO EN LA POSE CONSTREÑIDA COMO EN LOS ASPECTOS DE SU EXPRESIÓN.

CÓMO INTERPRETAN LOS LECTORES TANTO EL LENGUAJE CORPORAL COMO LA EXPRESIÓN FACIAL DEPENDERÁ EN GRAN MEDIDA DE LO QUE YA SABEN DE TUS PERSONAJES.
ESOS PERSONAJES TAL VEZ NO SIEMPRE MUESTREN SUS SENTIMIENTOS EN LA PÁGINA, PERO LOS LECTORES PODRÁN INFERIR MUCHO DE ELLOS...
...BASÁNDOSE EN LO QUE ESOS PERSONAJES SEPAN...
...LO QUE HAN HECHO...
...Y LO QUE QUIEREN.
APLICA TODOS TUS CONOCIMIENTOS DE NARRATIVA A HACER QUE ESA VIDA INTERIOR DE TUS PERSONAJES SEA CLARA Y MEMORABLE...
...Y TUS LECTORES SERÁN MÁS CAPACES DE RECONOCER ESAS CUALIDADES EN ELLOS MISMOS.
HISTORIAS PARA HUMANOS
HISTORIAS PARA HUMANOS
DEL DISEÑO DE PERSONAJES A LA EXPRESIÓN FACIAL AL LENGUAJE CORPORAL, ES EL SENTIDO DEL RECONOCIMIENTO EL QUE MUCHOS DE TUS LECTORES VALORARÁN EN TUS CÓMICS POR ENCIMA DE TODO.


LA HISTORIA DE LOS CÓMICS REBOSA DE PERSONAJES SENCILLOS Y POPULARES QUE SÓLO ARAÑAN LA SUPERFICIE DE ESTAS COMPLEJAS CUALIDADES HUMANAS.
ALGUNOS HAN SUGERIDO INCLUSO QUE LA INOCENCIA INFANTIL DEL CÓMIC Y SU CARENCIA DE SUTILEZA HUMANA FORMAN PARTE DE SU FUERZA.
TAL VEZ SEA ASÍ.
O TAL VEZ SEA SÓLO LA PRUEBA DE QUE ES UNA FORMA ARTÍSTICA CON ESPACIO PARA CRECER.
DURANTE DÉCADAS, CADA GENERACIÓN DE AUTORES DE CÓMIC HA INDAGADO UN POCO MÁS EN LAS VIDAS EMOCIONALES DE SUS PERSONAJES.
PROFUNDIZAR MÁS PODRÍA SER UNA DE LAS FORMAS EN QUE LAS FUTURAS GENERACIONES DE AUTORES SE DEFINAN A SÍ MISMAS.
CUÁNTO DE LA SUTILEZA DEL COMPORTAMIENTO HUMANO PONGAS EN TUS CÓMICS DEPENDERÁ DE TI.
CREAR VIDA A TRAVÉS DEL CÓMIC PUEDE SER TAN SENCILLO COMO PONER UNAS POCAS LÍNEAS EN UN PEDAZO DE PAPEL...
...O PUEDE SER TAN COMPLEJO, DIFÍCIL Y MISTERIOSO COMO CREAR LA AUTÉNTICA.
TODO DEPENDE DE LO QUE ELIJAS MOSTRAR A LOS SERES HUMANOS QUE LEEN TUS HISTORIAS...
...Y LO QUE ELLOS ELIJAN VER.

NOTAS

CAPÍTULO 2: HISTORIAS PARA HUMANOS

PÁGINAS 58-61 – SIMETRÍA Y RECONOCIMIENTO

CIERTO, HAY MUCHAS FORMAS DE DISTINGUIR UN ANIMAL DE SU ENTORNO (CRECIMIENTO Y REPRODUCCIÓN, MOVIMIENTO, RESPUESTA A ESTÍMULOS...). LA RAZÓN POR LA QUE ELEGÍ CONCENTRARME EN LA SIMETRÍA –ADEMÁS DE PORQUE ME GUSTAN LAS DIGRESIONES EXTRAÑAS– ES QUE ES EL ASPECTO DE LA VIDA MÁS APROPIADO PARA UN MEDIO VISUAL ESTÁTICO COMO EL CÓMIC.

LA IMAGEN SUPERIOR ESTÁ DETENIDA EN EL TIEMPO. NO PUEDES VERLA MOVERSE. NO SABES QUÉ ESTÁ PASANDO POR SU CABEZA. PERO SABES QUE ESTÁ VIVA. Y LO SABRÍAS AUNQUE NO HUBIERAS VISTO UN TIGRE NUNCA.

LA NATURALEZA PROPORCIONA OTROS EJEMPLOS DE SIMETRÍA, COMO LOS CRISTALES, Y HAY PLANTAS QUE LA MUESTRAN, PERO LOS ANIMALES TIENEN SUFICIENTE MONOPOLIO SOBRE EL DISEÑO BILATERAL QUE DESCRIBO EN LA PÁGINA 60 COMO PARA QUE ME PAREZCA APROPIADO CONSIDERARLA UNA "SEÑA DE IDENTIDAD".

EN LA PÁGINA 61 TAMBIÉN MENCIONO NUESTRA PREFERENCIA POR VER A LOS HUMANOS EN IMÁGENES SENCILLAS, ALGO DE LO QUE HABLO EN EXTENSO EN ENTENDER EL CÓMIC, CAPÍTULO DOS.

PARA TU INFORMACIÓN: LA ESCULTURA DE LA PÁGINA 60 ES UNA INVENCIÓN, PERO SE BASA EN VARIAS ESCULTURAS SIMILARES DE ÁFRICA.

PÁGINA 64, VIÑETA CINCO – PERSONAJES QUE "SE ESCRIBEN SOLOS"

HE OÍDO DECIR A AUTORES LITERALMENTE QUE NO ES TANTO QUE ESCRIBAN SUS PERSONAJES COMO QUE RETRANSMITEN LO QUE LOS PERSONAJES MISMOS QUIEREN HACER, UNA PERSPECTIVA INTUITIVA QUE SE RELACIONA CON LA FOGATA "ANIMISTA" COMENTADA EN EL CAPÍTULO SEIS. EN REALIDAD ES UNA ACTITUD MUY COMÚN ENTRE LOS DIBUJANTES DE CÓMIC DE ÉXITO.

Y ENTRE LOS LUNÁTICOS TAMBIÉN, POR SUPUESTO.

PÁGINA 65, VIÑETA CINCO – LA TRAMPA DE LA HISTORIA PREVIA

EN SERIO, HAY MUCHOS TRISTES Y SOLITARIOS ASPIRANTES A AUTORES DE CÓMIC QUE SIGUEN AUMENTANDO COMPULSIVAMENTE LA HISTORIA PREVIA DE PERSONAJES QUE NADIE VERÁ NUNCA EN LUGAR DE PRODUCIR HISTORIAS TERMINADAS Y LEGIBLES. ¡NO DEJES QUE TE OCURRA ESTO! COMO HISTORIA EJEMPLAR, BUSCA EN GOOGLE EL NOMBRE "HENRY DARGER" O CONSIGUE EL DOCUMENTAL SOBRE DARGER TITULADO *IN THE REALMS OF THE UNREAL.*

PÁGINA 65, VIÑETA SEIS – CUANDO LAS HISTORIAS VITALES COLISIONAN

ENTRE LOS PERSONAJES CUYOS DIVERSOS ORÍGENES GOBIERNAN LA NATURALEZA DE SU RELACIÓN, INCLUYEN:

- BETTY Y VERONICA
- SUPERMAN Y LOIS LANE
- FRODO Y GOLLUM
- TARZÁN Y JANE
- POPEYE Y OLIVIA
- JEAN VALJEAN Y EL INSPECTOR JAVERT
- LA SIRENITA Y EL PRÍNCIPE COMOSELLAME
- BUFFY Y SPIKE

PÁGINA 66 – LECCIONES VITALES

UN AMIGO MÍO ASISTIÓ A UNA PROYECCIÓN DE LA PELÍCULA SPIDERMAN DE SAM RAIMI DE 2002 EN LA QUE SE SENTÓ DETRÁS DE UN PADRE Y UN HIJO. AL PRINCIPIO DE LA PELÍCULA, EL TODAVÍA NO HEROICO SPIDERMAN ES TIMADO POR UN PROMOTOR DE COMBATES Y CUANDO EL PROMOTOR SUFRE UN ROBO MOMENTOS DESPUÉS, SPIDERMAN DEJA QUE EL LADRÓN ESCAPE PARA VENGARSE.

EL GUIONISTA DAVID KOEPP (QUE SE MANTIENE FIEL AL ORIGEN DE LOS CÓMICS EN SU MAYOR PARTE), CONSTRUYE LA ESCENA PARA MAXIMIZAR NUESTRA SIMPATÍA POR SPIDERMAN. POR SUPUESTO, MI AMIGO ME INFORMA DE QUE EL PADRE SE INCLINÓ HACIA SU HIJO EN ESTE MOMENTO DE LA PELÍCULA Y DIJO: "¡ESO ES JUSTICIA!"

EL PADRE DE ESA PROYECCIÓN (Y PRESUMIBLEMENTE SU HIJO) ESTABA TAN METIDO EN LA CABEZA DE SPIDERMAN QUE CUANDO EL PERSONAJE DEL TÍO ES ASESINADO POR ESE MISMO LADRÓN EN LA SIGUIENTE ESCENA, ÉL Y EL PERSONAJE ESCUCHARON EL TOQUE DE DIANA MORAL DE LA PELÍCULA AL MISMO TIEMPO, REDOBLANDO LA EFICACIA DEL MOMENTO.

SI MUCHAS DE NUESTRAS MEJORES HISTORIAS INCLUYEN UN CAMBIO IMPORTANTE EN LA PERSPECTIVA DE UN PERSONAJE PRINCIPAL, MEJOR QUE MEJOR PARA AYUDARNOS A VIVIR ESE CAMBIO CON ÉL.

PÁGINA 67, VIÑETA CINCO - ¡MUÉSTRALO, NO LO CANTES!

EN *EL MAGO DE OZ*, LOS PERSONAJES CANTAN LITERALMENTE SOBRE SUS DESEOS, PERO EN HISTORIAS MÁS NATURALISTAS, TUS PERSONAJES DEBERÍAN MOSTRAR LO QUE QUIEREN A TRAVÉS DE SUS ACTOS Y RARAS VECES, SI ALGUNA, EXPRESARLO TAL CUAL. EN LA VIDA

REAL, ESPECIALMENTE CUANDO SE TRATA DE DESEOS BÁSICOS COMO EL AMOR O EL DINERO, LA GENTE INTENTA CONSTANTEMENTE CONSEGUIR LAS COSAS QUE QUIERE SIN RECONOCERLO ANTE LOS DEMÁS, O INCLUSO ANTE SÍ MISMOS.

EL PÚBLICO SE SIENTE MÁS LISTO Y SE DIVIERTE MÁS SI PUEDE ADIVINAR LOS SENTIMIENTOS DE UN PERSONAJE INCLUSO ANTES QUE EL PERSONAJE.

PÁGINA 67, VIÑETA SEIS – "TODO EL MUNDO SE CREE UN HÉROE"

MI RECONOCIMIENTO AL GUIONISTA/DIBUJANTE JIM STARLIN POR INCLUIR ESA FRASE EN EL PRIMER CÓMIC QUE COMPRÉ, UN NÚMERO ANTIGUO DE WARLOCK (EL Nº 9, CREO), CUANDO TENÍA COMO 13 AÑOS.

PÁGINA 68, VIÑETA DOS – EL CORAZÓN DE JUNG

NO HACE FALTA SER UN EXPERTO EN PSICOLOGÍA JUNGIANA PARA USAR IDEAS COMO ÉSTA COMO PUNTO DE PARTIDA. YO NO LO SOY, DESDE LUEGO. MI ENTENDIMIENTO DE LAS "CUATRO FUNCIONES" DE LA ACTIVIDAD MENTAL DE JUNG EN 1982, CUANDO CREÉ ESOS CUATRO PERSONAJES, ERA QUE EL "PENSAMIENTO" ENFATIZABA LA LÓGICA Y EL RAZONAMIENTO, LA "SENSACIÓN" TRATABA DE LA EXPERIENCIA SENSORIAL, EL "SENTIMIENTO" ASIGNABA VALORES Y JUICIOS, Y LA "INTUICIÓN" ERA SOBRE LA PERCEPCIÓN DE LAS COSAS QUE NO SE VEN.

AUNQUE NO LO HUBIERA ENTENDIDO BIEN, JUNG ME DIO UN PUNTO DE PARTIDA QUE ME AYUDÓ A SEPARAR ESOS PERSONAJES LO SUFICIENTE COMO PARA DOTARLES DE DESEOS ÚNICOS EN LA MAYORÍA DE LAS SITUACIONES.

PÁGINA 68, VIÑETA CINCO – MITOLOGÍA Y ARQUETIPOS

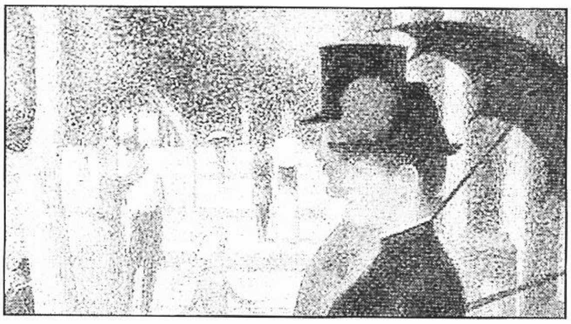
EL LIBRO DE JOSEPH CAMPBELL *EL HÉROE DE LAS MIL CARAS* SALE MUCHO A RELUCIR CUANDO DISCUTIMOS LOS ARQUETIPOS EN LITERATURA, EN PARTE DEBIDO A SU INFLUENCIA EN LOS PERSONAJES DE LOS STAR WARS ORIGINALES DE GEORGE LUCAS. EL DOCUMENTAL DE LUCAS SOBRE CAMPBELL, *THE POWER OF MYTH*, FUE OTRO HITO PARA MUCHOS ESCRITORES DURANTE ESE PERIODO. UNA VEZ MÁS, NO HACE FALTA ESTAR ESPECIALIZADO EN MITOLOGÍA PARA DAR UN USO A ESAS IDEAS. SIÉNTETE LIBRE PARA EMPLEAR CUALQUIER COSA QUE TE INSPIRE COMO PUNTO DE PARTIDA.

PÁGINA 69, VIÑETA CUATRO – SUTILEZA A TRAVÉS DE LA INTERACCIÓN

CUANDO PIENSO EN ESTE PRINCIPIO, NORMALMENTE PIENSO EN EL PINTOR FRANCÉS GEORGES SEURAT (1859-1891).

SEURAT UTILIZÓ PEQUEÑOS PUNTOS DE COLOR PURO EN SUS CUADROS, QUE PARECÍAN MEZCLARSE EN LOS OJOS DEL ESPECTADOR CUANDO SE VEÍAN DESDE LA DISTANCIA PARA CREAR LA ILUSIÓN DE UN RADIO DE TONOS Y COLORES MÁS SUTILES Y VARIADOS (HOY, EL COLOR DE IMPRENTA PRODUCE EFECTOS SIMILARES CON PUNTOS DE MEDIOTONO DE CIAN, MAGENTA Y AMARILLO).

AQUÍ HAY UN FRAGMENTO DE SU PINTURA MÁS CONOCIDA, DOMINGO POR LA TARDE EN LA ISLA DE LA GRANDE JATTE, EL ÚNICO CUADRO QUE SE HA CONVERTIDO EN UN MUSICAL, QUE YO SEPA:



CUANDO INTERACTÚAN PERSONAJES CONCEBIDOS DE FORMA MUY SENCILLA, SON COMO LOS PUNTOS DE SEURAT, PUNTOS DE REFERENCIA PARA DISTINTOS ASPECTOS BÁSICOS DEL COMPORTAMIENTO HUMANO QUE PUEDEN ILUMINAR ASPECTOS DE LA VIDA QUE SON MUCHO MÁS SUTILES.

ME FIJÉ POR VEZ PRIMERA EN ESTO LEYENDO LA HISTORIA CLÁSICA DE GILBERT HERNANDEZ *SOPA DE GRAN PENA.*

PÁGINA 70, VIÑETAS CUATRO Y CINCO – PERSONAJES HECHOS EN SERIE

ESTO ES DEPRIMENTEMENTE COMÚN. TAL VEZ UN TERCIO DE LOS ASPIRANTES A DIBUJANTES DE CÓMIC SE LIMITAN A DIBUJAR EL MISMO PERSONAJE UNA Y OTRA VEZ. ¡POR FAVOR, NO SEAS UNO DE ELLOS!

PÁGINA 70, VIÑETAS SIETE Y OCHO – EL TRATAMIENTO DE REPERTORIO

ALGUNOS DIBUJANTES, EN ESPECIAL OSAMU TEZUKA, DE JAPÓN, TIENEN UN REPARTO DE PERSONAJES DIVERSOS TIPIFICADOS QUE APARECEN EN DISTINTAS HISTORIAS COMO SI FUERAN ACTORES EN UNA COMPAÑÍA DE REPERTORIO QUE ADOPTASEN DISTINTOS ROLES. OTROS, COMO WILL EISNER Y RUMIKO TAKAHASHI, TIENEN UN RADIO MÁS ESTRECHO DE RASGOS PARA PROTAGONISTAS HEROICOS O BELLOS, PERO UN AMPLIO RADIO DE TIPOS DE CARA Y CUERPO ENTRE LOS PERSONAJES SECUNDARIOS.

PÁGINA 71 – VARIACIÓN DE CARÁCTER

NO HACE FALTA QUE HAGAS QUE CADA PERSONAJE SEA DISTINTO DE TODOS LOS DEMÁS PERSONAJES EN TODOS LOS SENTIDOS, POR SUPUESTO, PERO MIRA EL EJERCICIO Nº 3 PARA VER ALGUNOS DE LOS PARÁMETROS QUE PUEDES TENER EN CUENTA.

PÁGINA 72, VIÑETA SIETE – EL CEREBRO DE KIRBY

NO HE ENCONTRADO NINGUNA PRUEBA DIRECTA DE QUE JACK KIRBY O STAN LEE BASARAN LOS CUATRO FANTÁSTICOS EN LOS CUATRO ELEMENTOS CLÁSICOS GRIEGOS, AUNQUE KIRBY SIGUIÓ UN MODELO SIMILAR

PARA LOS PREDECESORES NO SUPERHEROICOS DE LOS 4F, LOS INVESTIGADORES DE LO DESCONOCIDO, ASÍ QUE PROBABLEMENTE NO SEA CASUALIDAD.

PÁGINA 73, VIÑETAS CUATRO A SIETE – CÓMICS Y ESTEREOTIPOS

LA RELACIÓN ENTRE CÓMICS Y ESTEREOTIPOS SE REMONTA A SUS ORÍGENES. EL DIBUJANTE SUIZO RODOLPHE TOPFFER (1799-1846) –A MENUDO CONSIDERADO COMO EL PUNTO DE PARTIDA PARA EL CÓMIC TAL COMO HOY LO CONOCEMOS–, COQUETEÓ CON LA SEUDOCIENCIA DE LA FRENOLOGÍA, QUE MANTENÍA QUE PODÍAS CONOCER LA PERSONALIDAD Y LA CAPACIDAD MENTAL DE ALGUIEN SÓLO CON MEDIRLE LA FORMA DE LA CABEZA. TOPFFER NO ACEPTABA NECESARIAMENTE LAS CONCLUSIONES MÁS NOCIVAS DE ESA "CIENCIA", PERO CONSIDERABA QUE DICHA ESTEREOTIPIFICACIÓN VISUAL ERA ÚTIL PARA LOS ARTISTAS VISUALES QUE TRABAJARAN EN EL ESTILO DE DIBUJO NARRATIVO SIMPLE QUE HABÍA DESARROLLADO.

DESDE SUS INICIOS A FINALES DEL SIGLO XIX, LAS TIRAS DE CÓMIC AMERICANAS CONTUVIERON REPRESENTACIONES NEGATIVAS DE LAS MINORÍAS ÉTNICAS, Y REPRESENTACIONES RACISTAS DE LOS AFROAMERICANOS. ALGUNOS DE LOS DIBUJANTES DE CÓMIC SEMINALES, COMO WINSOR MCKAY Y WILL EISNER, INTRODUJERON PERSONAJES MODELADOS VISUALMENTE SEGÚN VIEJOS ESTEREOTIPOS RACIALES. EN EL CASO DE EISNER, SE HICIERON INTENTOS DE HUMANIZAR AL AYUDANTE NEGRO EBONY EN LA SERIE DE EISNER THE SPIRIT, PERO EL DISEÑO VISUAL ESTEREOTIPADO SIGUIÓ PESANDO MUCHO SOBRE LA SERIE, QUE FINALMENTE PRESCINDIÓ DEL PERSONAJE.

YA QUE ESTE LIBRO ESTÁ DEDICADO A WILL, A QUIEN CONSIDERO UN AMIGO Y UN MENTOR, ES IMPORTANTE RECONOCER LAS CRÍTICAS LEGÍTIMAS PLANTEADAS CONTRA EBONY, ESPECIALMENTE CONTRA LAS PRIMERAS VERSIONES DEL PERSONAJE. SIN EMBARGO, HAY QUE RECONOCER AL JOVEN EISNER QUE SEGUIRÍA TRABAJANDO EN LOS CÓMICS DURANTE SEIS DÉCADAS DESPUÉS DE DEJAR AQUELLAS PRIMERAS PÁGINAS ATRÁS, Y QUE PRODUCIRÍA MUCHAS HISTORIAS AVANZADAS SOCIALMENTE, ESPECIALMENTE EN LOS AÑOS POSTERIORES A *CONTRATO CON DIOS*, DE 1978.

ESTEREOTIPOS MÁS GENERALIZADOS COMO LOS MOSTRADOS EN LA PÁGINA 73 (EL BRUTO GRANDE, EL PEQUEÑO EMPOLLÓN Y EL PROTAGONISTA HEROICO) NO TIENEN NECESARIAMENTE LA MISMA CARGA SOCIAL, Y SON TENTADORES PARA LOS HISTORIETISTAS QUE QUIEREN CAUSAR UNA IMPRESIÓN RÁPIDA. PERO INCLUSO AQUÍ, ALGUNOS PREJUICIOS PUEDEN DESLIZARSE. FÍJATE EN EL PARCHE DE LA CAMISETA ENCIMA DEL BOLSILLO DEL "BRUTO", QUE LE SEÑALA COMO OBRERO. ¿Y EL "EMPOLLÓN" NO TIENE RASGOS ESTEREOTIPADAMENTE "JUDÍOS"? EN RESUMEN: TODOS LOS ESTEREOTIPOS PROCEDEN DE ALGÚN SITIO, Y ESE SITIO PUDIERA NO SER SIEMPRE OBVIO.

PÁGINAS 74-77 – HOJAS MODELO Y CONSTRUCCIÓN DE PERSONAJES

LOS LIBROS SOBRE ANIMACIÓN SON ESPECIALMENTE ÚTILES PARA APRENDER A CONSTRUIR PERSONAJES EN LA FASE DE LA HOJA MODELO CON EL FIN DE ASEGURAR UNA APARIENCIA COHERENTE A LO LARGO DE LA HISTORIA. APRENDÍ MUCHO DE UN VIEJO LIBRO DE PRESTON BLAIR, Y CREO QUE TIENE OTROS PUBLICADOS, PERO ECHA UN VISTAZO POR AHÍ Y PROBABLEMENTE ENCUENTRES UNOS POCOS.

AQUÍ HAY UN EJEMPLO DEL RECIENTE LIBRO *CARTOON ANIMATION* DE PRESTON BLAIR:

PÁGINA 78 – GRAVEDAD Y SEPARACIÓN

EL MAYOR PROBLEMA DE MANTENER A LOS PERSONAJES COHERENTES INTERNAMENTE Y DISTINTOS UNOS DE OTROS ES QUE AL CABO DE UN TIEMPO, LOS PERSONAJES ACABAN PARECIÉNDOSE CADA VEZ MÁS A SU AUTOR, UNA DE MUCHAS RAZONES PARA QUE UN AMIGO SINCERO LEA TU MATERIAL Y BUSQUE ESOS VICIOS.

PÁGINAS 80-101 – EXPRESIONES FACIALES: COMENTARIOS GENERALES

UNO DE LOS GRANDES PROBLEMAS DE LOS LIBROS DE APRENDER A DIBUJAR ES LA SUPOSICIÓN IMPLÍCITA DE QUE LOS LECTORES DEBERÍAN ESTUDIAR LOS DIBUJOS DE LOS MAESTROS E IMITARLOS (UNA IDEA ESPECIALMENTE MALA EN MI CASO, YA QUE YO DISTO MUCHO DE SER UN "MAESTRO").

LOS DIBUJOS DE ESTA SECCIÓN SON MIS MEJORES INTENTOS DE ILUSTRAR LOS PRINCIPIOS DE EXPRESIÓN FACIAL QUE ESTOY DESCRIBIENDO, PERO NO PRETENDEN MOSTRAR LA FORMA "CORRECTA" DE DIBUJAR EXPRESIONES ESPECÍFICAS. HAY FORMAS INCONTABLES DE DIBUJAR CUALQUIER EXPRESIÓN, Y DIBUJANTES INCONTABLES CUYAS TÉCNICAS PUEDES ESTUDIAR.

LAS MEJORES FUENTES QUE HE PODIDO ENCONTRAR PARA EXPRESIONES FACIALES (ADEMÁS DE OBSERVACIONES DE LA VIDA REAL) HAN SIDO DARWIN, PAUL EKMAN Y EL ARTISTA GARY FAIGIN. VER LA BIBLIOGRAFÍA PARA MÁS INFORMACIÓN SOBRE CADA UNO. EL LIBRO DE FAIGIN, *THE ARTIST'S COMPLETE GUIDE TO FACIAL EXPRESSIONS*, FUE BÁSICO Y LO RECOMIENDO MUCHO.

PÁGINAS 84-85 – EL FACTOR ESCALOFRÍO

VALE, A MÍ ESTAS DOS PÁGINAS ME PARECEN ESCALOFRIANTES Y REDUCCIONISTAS, ASÍ QUE NO PUEDO CULPARTE SI OPINAS LO MISMO. NADIE QUIERE PENSAR EN SU CARA COMO UNA MÁQUINA QUE REACCIONA A INTERRUPTORES INTERNOS DE EMOCIÓN COMO UNA LÁMPARA DE PIE GRADUABLE. LAS CARAS SON

DIBUJO DE PRESTON BLAIR (VER CRÉDITOS ARTÍSTICOS, PÁGINA 258).

INFINITAMENTE MÁS SUTILES, Y LAS EMOCIONES QUE LAS GOBIERNAN SON AÚN MÁS SUTILES.

ESTA ES OTRA PARTE DONDE UNA ANALOGÍA DE COLOR PUEDE SER ÚTIL. UN ROJO, VERDE O AZUL PURO SE ENCUENTRA RARAS VECES EN LA NATURALEZA, DONDE LAS VARIACIONES DE TONO, SATURACIÓN Y VALOR PROVOCAN UN MUNDO INCREÍBLEMENTE SUTIL DE COLORES. DESCRIBIR UNA COLINA COMO "VERDE" O UN COCHE ABANDONADO Y OXIDADO COMO "NARANJA" APENAS ARAÑA LA SUPERFICIE. PERO HASTA QUE COMPRENDAMOS LOS PRINCIPIOS BÁSICOS DE CÓMO SE COMBINAN LOS COLORES PRIMARIOS UNOS CON OTROS, NUESTRAS POSIBILIDADES DE REPRODUCIR ESA SUTILEZA EN EL ARTE SERÁN REDUCIDAS. LAS TABLAS DE LAS PÁGINAS 84 Y 85 SON SÓLO MI FORMA DE MOSTRAR LO QUE OCURRE CUANDO EL "ROJO" Y EL "AZUL" DE LAS EMOCIONES SE COMBINAN.

LAS CARAS **SON** MÁQUINAS, POR CIERTO. ESO NO HACE QUE SEAN MENOS BELLAS.

PÁGINA 91, VIÑETAS UNO Y DOS – ESCONDER LAS EMOCIONES

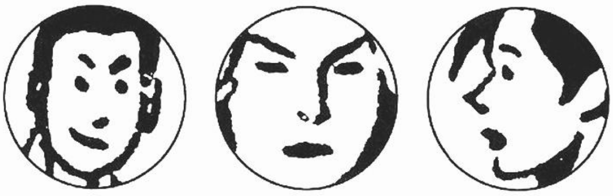
CHRIS WARE, EN UNA "CLASE DE MAESTROS" DEL NEW YORKER CON CHARLES BURNS (DISPONIBLE EN ITUNES, AUNQUE ES UN POCO CARA) CUESTIONABA LA UTILIDAD DE INTENTAR ENSEÑAR LAS EXPRESIONES BÁSICAS EMOCIONALES A LOS HISTORIETISTAS, DEBIDO A LA FORMA EN QUE LOS ADULTOS OCULTAN LAS EMOCIONES:

"HACE POCO HE TENIDO UNA HIJA, Y CREO QUE LOS ÚNICOS SERES HUMANOS DEL PLANETA QUE SE COMUNICAN DE ESTA MANERA SON LOS BEBÉS. SÓLO ELLOS USAN REALMENTE SUS CARAS PARA EXPRESARSE, Y HACIA LOS DOS AÑOS DE EDAD, EMPIEZAN A INTENTAR [CONTROLAR SUS CARAS] O A MENTIRTE. CREO QUE SÓLO UN NIÑO ES COMPLETAMENTE SINCERO CON SUS EXPRESIONES FACIALES, Y MÁS ALLÁ DE ESO, UNO DE LOS SECRETOS O TRUCOS PARA DIBUJAR UNA SERIE DE CÓMIC CON ÉXITO PARA ADULTOS, SI LOS DIBUJAS DESDE FUERA HACIA DENTRO, ES RECORDAR QUE LA MAYORÍA DE LOS ADULTOS MIENTE CON LA CARA".

PÁGINAS 94-99 – CUÁNDO NO SER SUTIL

AUNQUE TU ESTILO DE DIBUJO INCLUYA ALGUNAS EXPRESIONES MUY SUTILES, TENDRÁS QUE HACER QUE SEAN SENCILLAS EN PLANOS GENERALES. AQUÍ HAY UN FRAGMENTO DE UNA VIÑETA DE JAIME HERNANDEZ:

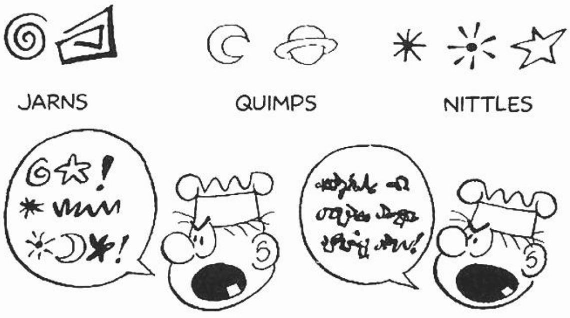
CADA EXPRESIÓN TIENE CASI LA SENCILLEZ DE UNA FIGURA HECHA CON PALITOS, PERO NOS AYUDA A OÍR EL SARCASMO, LA DETERMINACIÓN INFLEXIBLE Y EL AFECTO INOCENTE DE SUS CORRESPONDIENTES BOCADILLOS.



LAS EXPRESIONES MÁS COMPLEJAS SE UTILIZAN MEJOR EN PERSONAJES EN PRIMER PLANO QUE LOS LECTORES PODRÁN VER BIEN. LAS CARAS DE FONDO, LAS QUE FORMAN PARTE DE UNA MULTITUD, TIENEN QUE TELEGRAFIAR SUS EMOCIONES UN POCO MÁS.

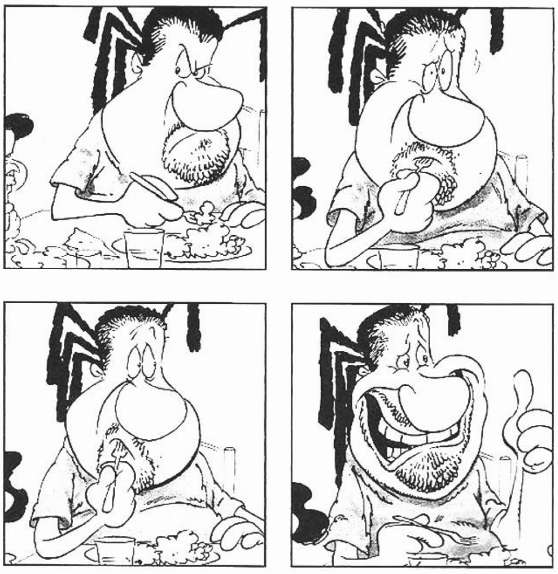
PÁGINA 96 – ¡TIENEN NOMBRE!

THE LEXICON OF COMICANA, DE MORT WALKER, PONE NOMBRES GENIALES Y DIVERTIDOS A MUCHOS SÍMBOLOS DE TEBEO FAMILIARES (¿LAS GOTAS DE SUDOR?, MORT LAS LLAMA "¡PLEWDS!"). VER LA BIBLIOGRAFÍA PARA LOCALIZAR UNA COPIA.



PÁGINA 99, VIÑETA SIETE – CAMBIOS VIÑETA A VIÑETA

AQUÍ HAY CUATRO CARAS CONSECUTIVAS DE UN CÓMIC MUDO DE CUATRO PÁGINAS DE KYLE BAKER. ¿PUEDES ADIVINAR LA SITUACIÓN A PARTIR SÓLO DE LAS CARAS?



ARRIBA Y EN LA PARTE SUPERIOR: DIBUJO DE JAIME HERNANDEZ. CENTRO DERECHA: DIBUJO DE MORT WALKER. ABAJO DERECHA: DIBUJO DE KYLE BAKER. (VER CRÉDITOS ARTÍSTICOS, PÁGINA 258).

INCLUSO EN ESTILOS CARICATURESCOS MÁS SENCILLOS, UNA O DOS LÍNEAS BIEN ELEGIDAS PUEDEN HACER MUCHO PARA ESPECIFICAR UNA EMOCIÓN, COMO EN ESTA TRANSICIÓN DE DOS VIÑETAS DEL SNOOPY Y CARLITOS DE CHARLES SCHULZ:

NORMALMENTE, CUANDO LUCY GRITA, MUESTRA UN ENTRECEJO PESADO Y FURIOSO, COMO SI ESTUVIERA A PUNTO DE DAR UN PUÑETAZO A ALGUIEN. EN ESTA SECUENCIA, SIN EMBARGO, EL ENTRECEJO ESTÁ LEVANTADO, INDICANDO UNA INDIGNACIÓN MÁS RAZONABLE. MIENTRAS TANTO, LA SONRISA DE LINUS SIGUE CAYENDO (LAS SONRISAS REALES SE ESFUMAN PAULATINAMENTE) PERO PODEMOS EMPEZAR A VER CÓMO EL LABIO INFERIOR SE ESTIRA UN POCO, DENOTANDO MIEDO (JUNTO CON EL LENGUAJE CORPORAL EQUIVALENTE):

PÁGINAS 102-111: LENGUAJE CORPORAL

AQUÍ HAY ALGUNOS DIBUJANTES MEJORES QUE YO, DEMOSTRANDO LOS TIPOS DE RELACIONES QUE DESCRIBO EN LA SECCIÓN DE LENGUAJE CORPORAL, EMPEZANDO CON JAIME HERNANDEZ CON **ELEVACIÓN** Y **ESTATUS:**

WILL EISNER CON **DISTANCIA** Y **RELACIONES:**

← (VIOLANDO EL ESPACIO PERSONAL COMO UN ACTO AGRESIVO).

Y CRAIG THOMPSON SOBRE **DESEQUILIBRIO Y DESCONTENTO:**

PÁGINA 104 – FACTORES DEL LENGUAJE CORPORAL

ÉSTAS SON MIS PROPIAS CATEGORÍAS, Y NO SON EN NINGÚN MODO COMPLETAS (COMO MENCIONO EN LA PÁGINA 111). MIS REFERENCIAS PARA EL LENGUAJE CORPORAL FUERON UN POCO MÁS DISPERSAS QUE PARA LAS EXPRESIONES FACIALES. EN ESTA SECCIÓN, ME APOYÉ MÁS EN MIS PROPIAS OBSERVACIONES PARA DARLE A TODO UN ORDEN PRÁCTICO.

DIBUJOS DE CHARLES SCHULZ, JAIME HERNANDEZ, WILL EISNER Y CRAIG THOMPSON (VER CRÉDITOS ARTÍSTICOS, PÁGINA 258).

ÁGINA III – OTRAS SEÑALES CORPORALES

LGUNAS PARTES DE ESTA PÁGINA APROVECHAN IDEAS EL LIBRO *MANWATCHING* DE 1977 DE DESMOND MORRIS ER BIBLIOGRAFÍA).

EJERCICIOS OPTATIVOS

Nº 1 – LA HISTORIA DE LA VIDA DEL PERSONAJE (PÁGINAS 64-66)

E LA PÁGINA 64, VIÑETA 6: "PIENSA EN TU PROPIA ISTORIA Y CÓMO TE HA DADO FORMA".

NTENTA HACER UNA LISTA CON LOS CINCO ASPECTOS ÁS IMPORTANTES DE TU PROPIA HISTORIA. TU VIDA AMILIAR, TU LUGAR DE NACIMIENTO, GRANDES ACONTECIMIENTOS, ETC... LUEGO CREA UN NUEVO PERSONAJE QUE NO SE PAREZCA EN NADA A TI, PERO QUE TENGA ESAS MISMAS EXPERIENCIAS CLAVE EN SU PASADO. EDITA SOBRE QUÉ CLASE DE PERSONA PODRÍA HABER URGIDO DE ESA HISTORIA.

HORA CREA UN SEGUNDO PERSONAJE QUE TUVIERA NA HISTORIA VITAL OPUESTA EN ESOS MISMOS CINCO ASPECTOS. ¿CÓMO SE RELACIONARÍAN EL UNO CON EL OTRO SI LAS CIRCUNSTANCIAS LOS HUBIERAN UNIDO?

Nº 2 – AMPLÍA POSIBILIDADES (PÁGINA 71)

CREA UN REPARTO DE TRES A CINCO PERSONAJES QUE SEAN TODOS DISTINTOS EN AL MENOS CUATRO DE LOS SIGUIENTES ASPECTOS, PERO IGUALES EN OTRO ASPECTO. ¿CÓMO AYUDAN SUS DIFERENCIAS A DESTACAR LO ÚNICO QUE TIENEN TODOS EN COMÚN?

-ESTATURA
-PESO
-PERFIL FACIAL
-BELLEZA
-FUERZA
-RAZA Y ETNICIDAD
-PASADO
-DESEOS
-EDAD
-INTELIGENCIA
-ESTILO DE VESTIR
-TEMPERAMENTO
-OBLIGACIONES
-LEALTAD
-GÉNERO

Nº 3 – DESEOS DISTINTOS (PÁGINA 67)

INTENTA CREAR UN CÓMIC BÁSICO DE 1-2 PÁGINAS QUE PRESENTE UNA DE ESTAS PAREJAS EN CONVERSACIÓN. USANDO DIÁLOGO, EXPRESIONES FACIALES Y LENGUAJE CORPORAL, ¿PUEDES DEJAR CLARO AL LECTOR LO QUE QUIERE CADA PERSONAJE, SIN QUE TENGAN QUE DECIRLO DIRECTAMENTE?:

-UNA MUJER POLICÍA SECRETA BUSCANDO A UN ASESINO EN UN BAR DE SOLTEROS, Y UN TÍO INTENTANDO LIGAR CON ELLA.

-UN PERIODISTA HACIENDO ENTREVISTAS GRABADAS DE LA "VIDA EN LA CALLE" Y UN SIN TECHO HAMBRIENTO QUE ESPERA QUE LE OFREZCAN PARTE DEL SANDWICH QUE TIENE EL REPORTERO.

-UN SUPERHÉROE QUE BUSCA A UN VILLANO Y ESE MISMO VILLANO DISFRAZADO, HACIÉNDOSE PASAR POR UN CIVIL QUE SE OFRECE A "AYUDAR" AL HÉROE.

Nº 4 – EXPRESIONES Y LENGUAJE CORPORAL (PÁGINAS 80-120)

PRUEBA UNA SECUENCIA DE UNA PÁGINA DE UNA PERSONA SUJETANDO UN TELÉFONO JUNTO AL OÍDO, HABLANDO SÓLO OCASIONALMENTE, DANDO RESPUESTAS CORTAS Y POCO ESPECÍFICAS O COMENTARIOS SOBRE LO QUE EL LLAMANTE INVISIBLE LE DICE ("YA VEO", "AJÁ", "NO, POR SUPUESTO", ETC...). A VER SI PUEDES COMUNICAR CÓMO EL OTRO INTERLOCUTOR LE AFECTA EMOCIONALMENTE, A TRAVÉS ÚNICAMENTE DE LOS CAMBIOS DE EXPRESIÓN Y LENGUAJE CORPORAL.

DESAFÍO EXTRA: ¿PUEDES COGER ENTONCES EXACTAMENTE EL MISMO DIÁLOGO Y REDIBUJAR LA CONVERSACIÓN PARA CONSEGUIR UN SIGNIFICADO EMOCIONAL COMPLETAMENTE DISTINTO?

Nº 5 – OBJETIVO EXPRESIONES

ELIGE DOS EXPRESIONES DE ESTA LISTA, Y DIBUJA UNA CARA PARA CADA UNA DE ELLAS:

-CONFIADO
-INSEGURO
-FRUSTRADO
-HERIDO (EMOCIONALMENTE)
-COQUETO
-TRAVIESO
-CANSADO

LUEGO DALE LA MISMA LISTA A UN AMIGO, JUNTO CON TUS DIBUJOS, Y PÍDELE QUE ADIVINE QUÉ EXPRESIONES ESTABAS BUSCANDO.

Nº 6 – OBJETIVO POSES

ELIGE UNA O DOS ACTITUDES DE ESTA LISTA, Y DIBUJA UN CUERPO QUE LES CORRESPONDA:

-POMPOSA
-INCÓMODA
-IMPACIENTE
-AGRESIVA
-CANSADA
-HUMILDE
-TESTARUDA

AQUÍ NINGUNA EXPRESIÓN FACIAL, SÓLO UNA NARIZ Y UNAS OREJAS PARA MOSTRAR LA POSICIÓN DE LA CABEZA.

UNA VEZ MÁS, DALE LA MISMA LISTA A UN AMIGO Y PÍDELE QUE ADIVINE QUÉ POSE ESTABAS INTENTANDO.

Nº7 – LENGUAJE CORPORAL EN SECUENCIA

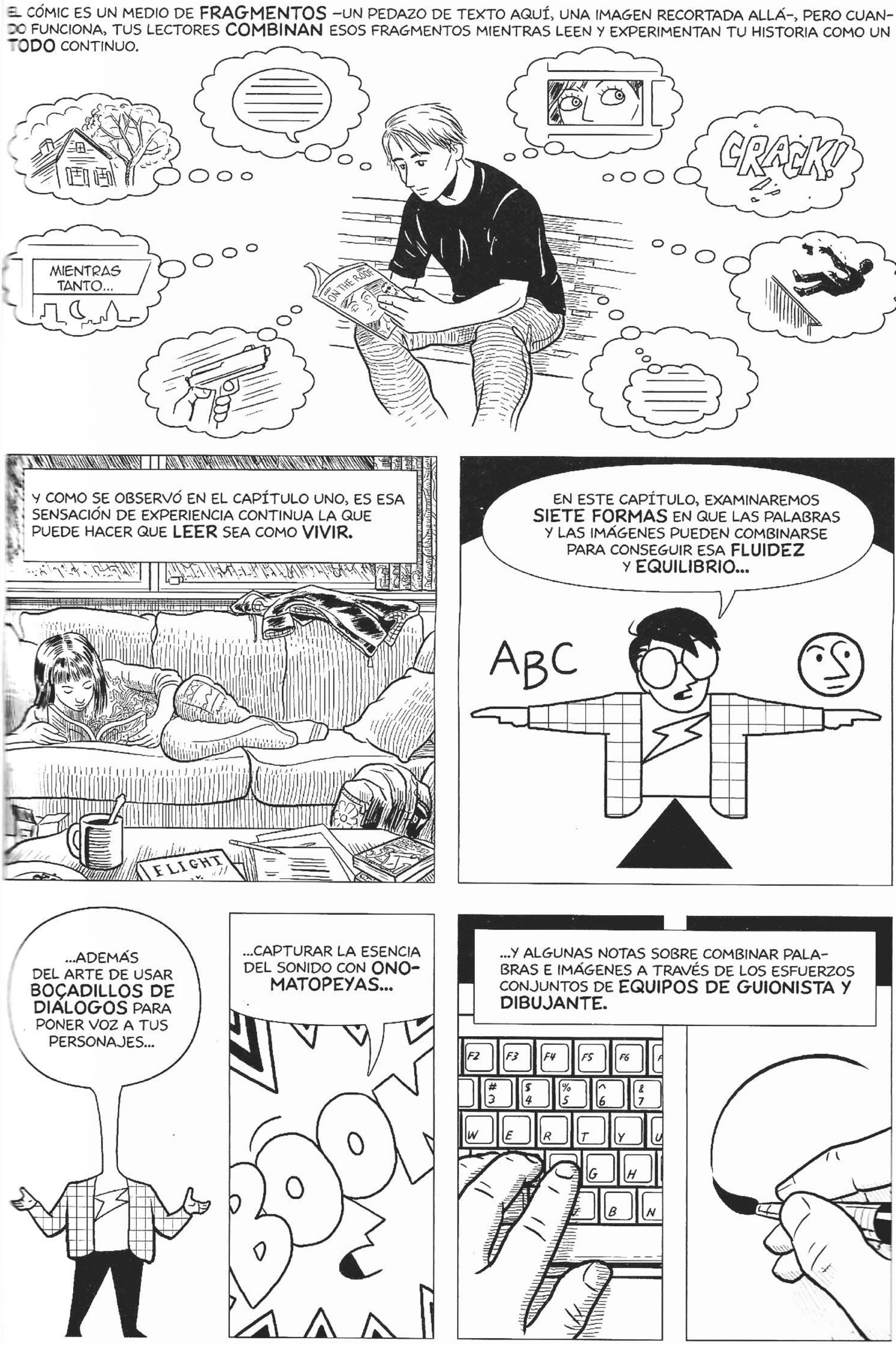
INTENTA DIBUJAR UN CÓMIC BREVE MOSTRANDO DOS FIGURAS DE PALO SIN CARA EN UNA CONVERSACIÓN. SIN USAR NINGUNA PALABRA, ¿PUEDE UN AMIGO DESCRIBIR LAS EMOCIONES CAMBIANTES DE CADA PERSONAJE?

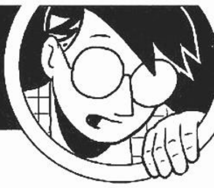
NOTAS ADICIONALES EN:
WWW.SCOTTMCCLOUD.COM/MAKINGCOMICS

Capítulo Tres

El Poder de las Palabras

Integración fluida y el "recurso de la desesperación"


EL CÓMIC ES UN MEDIO DE FRAGMENTOS –UN PEDAZO DE TEXTO AQUÍ, UNA IMAGEN RECORTADA ALLÁ–, PERO CUANDO FUNCIONA, TUS LECTORES COMBINAN ESOS FRAGMENTOS MIENTRAS LEEN Y EXPERIMENTAN TU HISTORIA COMO UN TODO CONTINUO.
CRACK!
MIENTRAS TANTO...
ON THE ROOF
Y COMO SE OBSERVÓ EN EL CAPÍTULO UNO, ES ESA SENSACIÓN DE EXPERIENCIA CONTINUA LA QUE PUEDE HACER QUE LEER SEA COMO VIVIR.
FLIGHT
EN ESTE CAPÍTULO, EXAMINAREMOS SIETE FORMAS EN QUE LAS PALABRAS Y LAS IMÁGENES PUEDEN COMBINARSE PARA CONSEGUIR ESA FLUIDEZ Y EQUILIBRIO...
ABC
...ADEMÁS DEL ARTE DE USAR BOCADILLOS DE DIÁLOGOS PARA PONER VOZ A TUS PERSONAJES...
...CAPTURAR LA ESENCIA DEL SONIDO CON ONOMATOPEYAS...
BOOM
...Y ALGUNAS NOTAS SOBRE COMBINAR PALABRAS E IMÁGENES A TRAVÉS DE LOS ESFUERZOS CONJUNTOS DE EQUIPOS DE GUIONISTA Y DIBUJANTE.



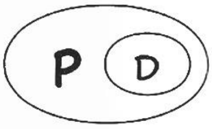
EN **ENTENDER EL CÓMIC,** IDENTIFIQUÉ UNAS POCAS **CATEGORÍAS** DISTINTAS DE **COMBINACIONES** DE PALABRA E IMAGEN*.

PODRÍA SER ÚTIL PENSAR EN ESTAS SIETE CATEGORÍAS **DIAGRAMÁTICAMENTE.**

1. PALABRAS ESPECÍFICAS

LAS PALABRAS TE PROPORCIONAN TODO LO QUE NECESITAS SABER, MIENTRAS QUE LAS IMÁGENES ILUSTRAN ASPECTOS DE LA ESCENA QUE ESTÁ SIENDO DESCRITA.

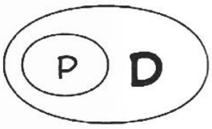
PALABRAS ESPECÍFICAS



2. DIBUJOS ESPECÍFICOS

LOS DIBUJOS TE PROPORCIONAN TODO LO QUE NECESITAS SABER, MIENTRAS QUE LAS PALABRAS ACENTÚAN ASPECTOS DE LA ESCENA QUE SE ESTÁ MOSTRANDO.

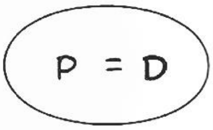
DIBUJOS ESPECÍFICOS



3. DUALES

TANTO LAS PALABRAS COMO LOS DIBUJOS MANDAN BÁSICAMENTE EL MISMO MENSAJE.

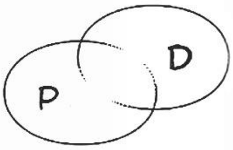
DUALES



4. INTERSECTIVA

PALABRAS Y DIBUJOS TRABAJANDO JUNTOS EN ALGUNOS ASPECTOS, MIENTRAS QUE TAMBIÉN APORTAN INFORMACIÓN INDEPENDIENTE.

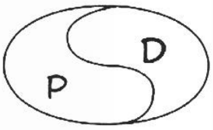
INTERSECTIVA



5. INTERDEPENDIENTE

PALABRAS Y DIBUJOS COMBINÁNDOSE PARA TRANSMITIR UNA IDEA QUE NINGUNO DE LOS DOS TRANSMITIRÍA SOLO.

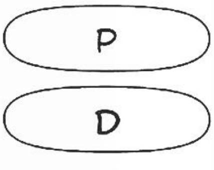
INTERDEPENDIENTE



6. EN PARALELO

PALABRAS Y DIBUJOS SIGUEN CAMINOS APARENTEMENTE DISTINTOS SIN INTERSECCIONARSE.

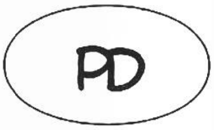
EN PARALELO



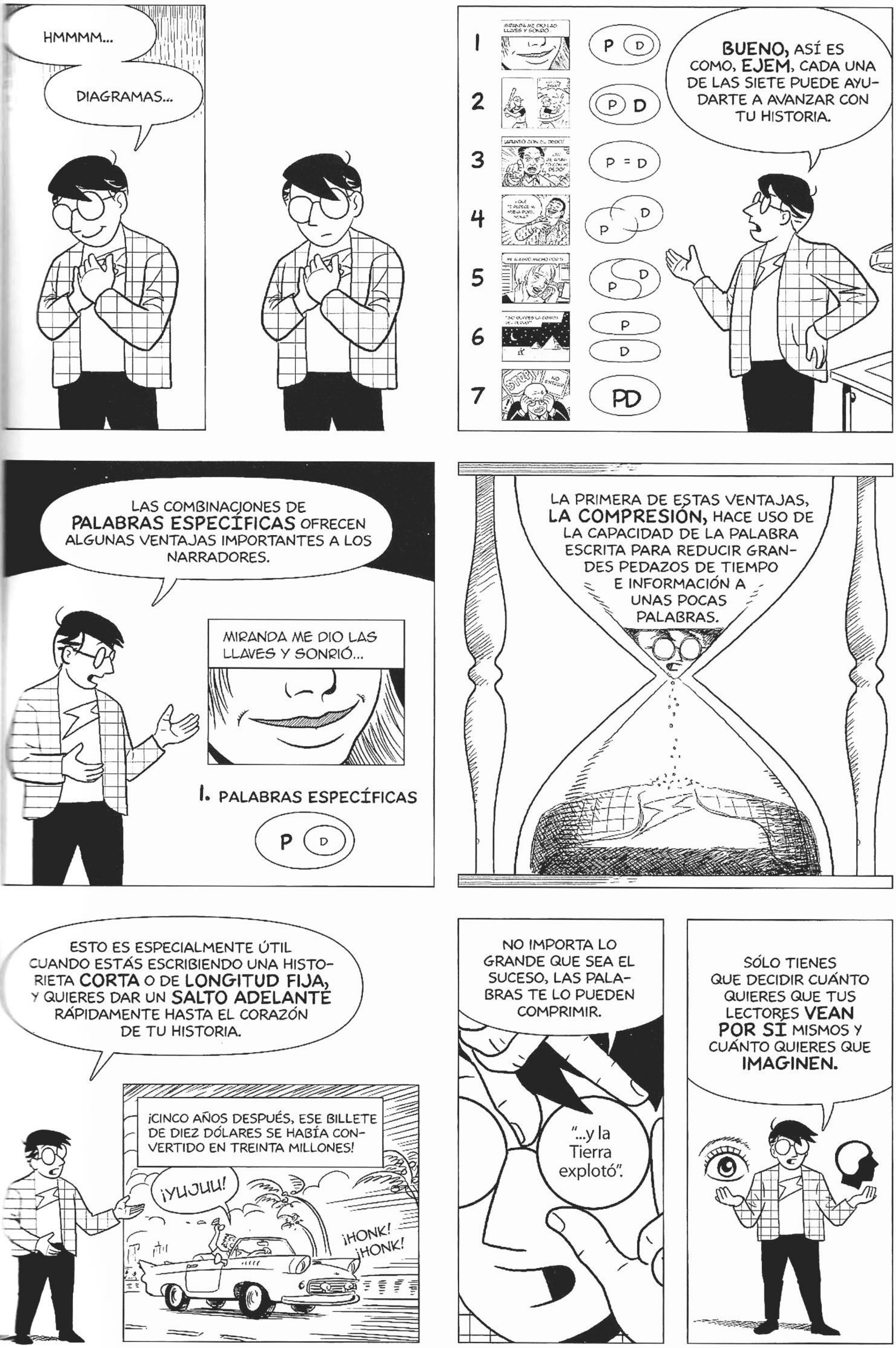
7. MONTAJE

PALABRAS Y DIBUJOS COMBINADOS PICTÓRICAMENTE.

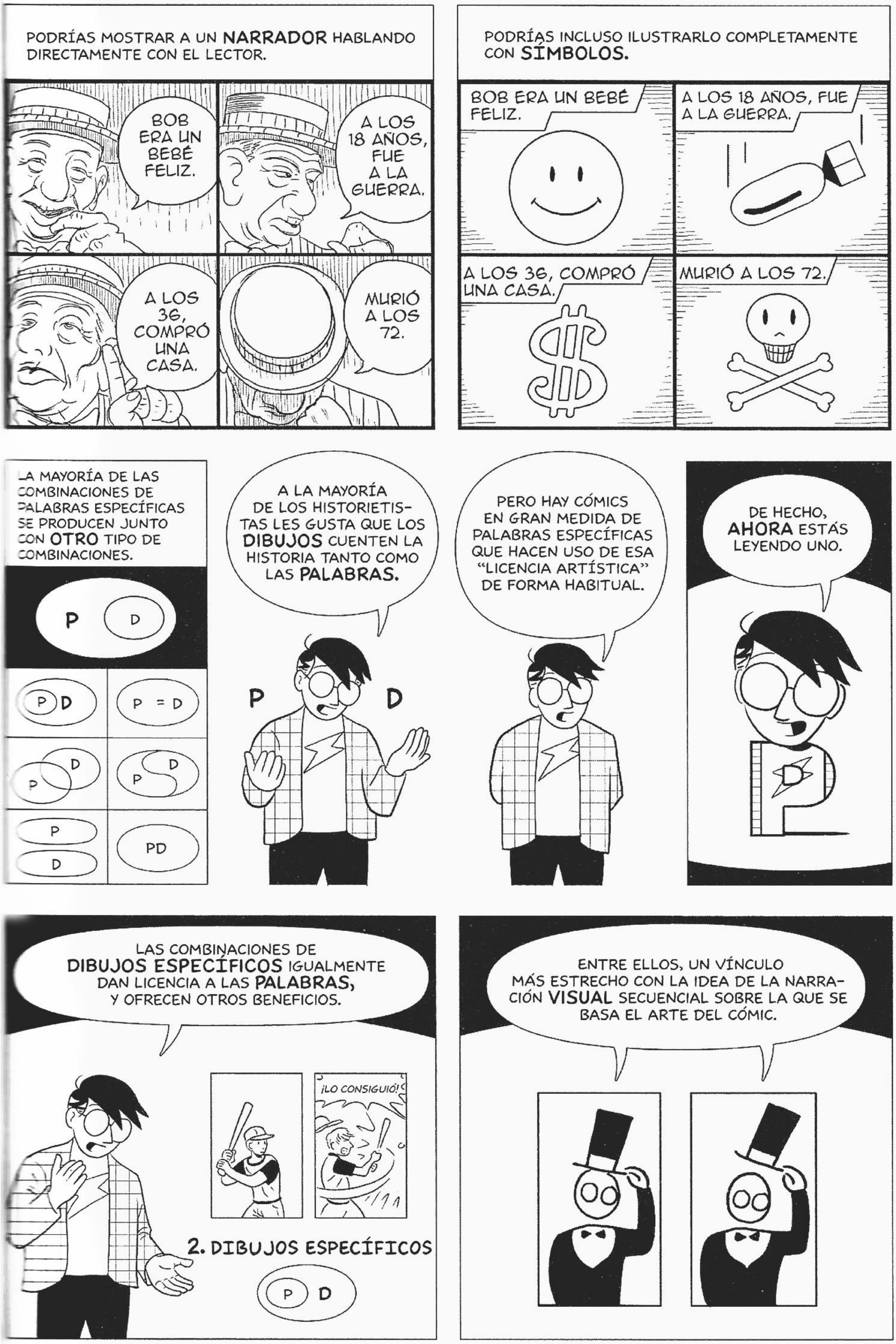
MONTAJE



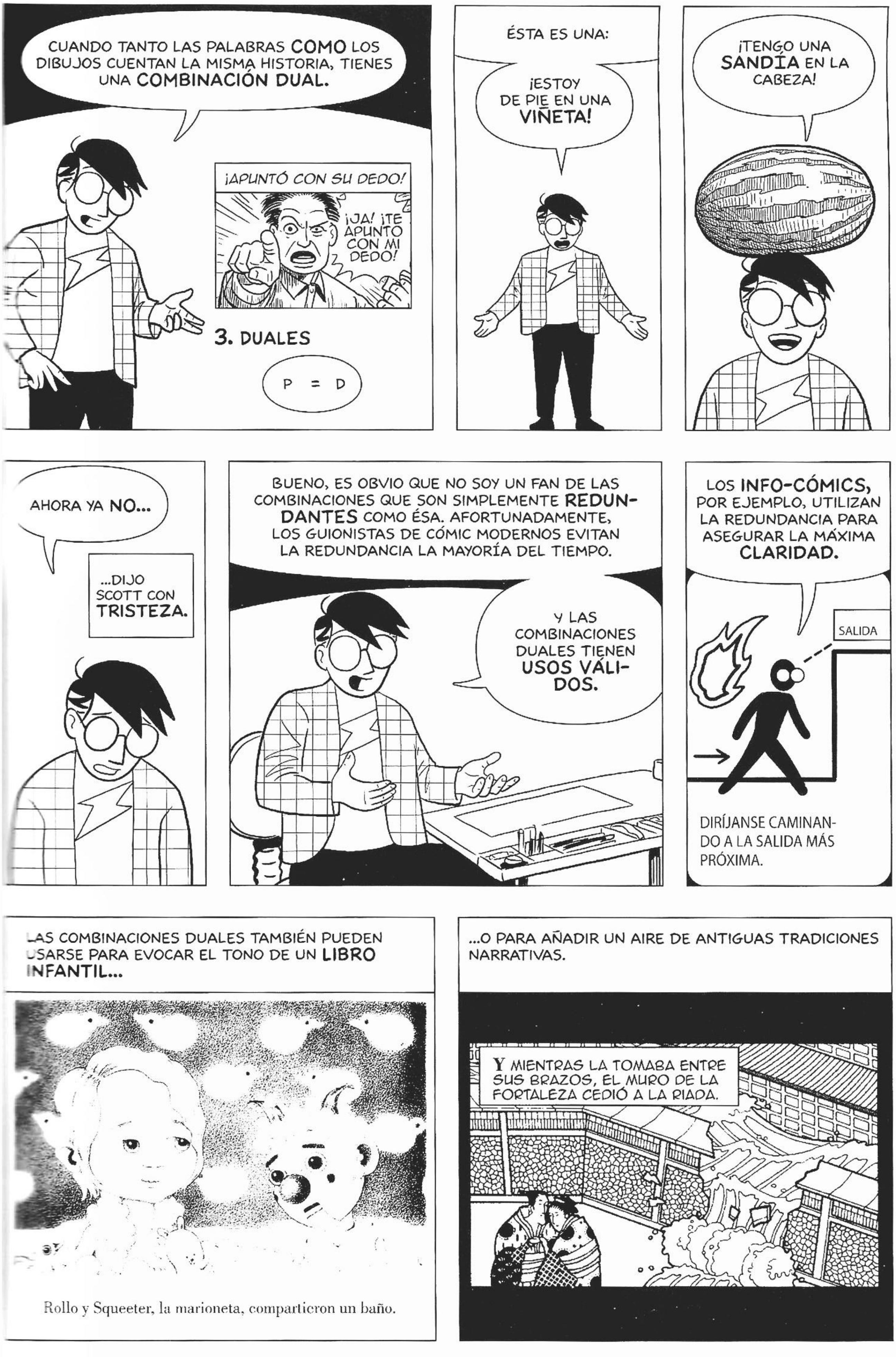
* VER ENTENDER EL CÓMIC PÁGINAS 153-155. OBSÉRVESE QUE HE CAMBIADO EL NOMBRE DE UNA CATEGORÍA. "ADITIVA" ES AHORA "INTERSECTIVA".


HMMMM...
DIAGRAMAS...
1
P D
2
P D
3
P = D
4
P D
5
P D
6
P
D
7
PD
BUENO, ASÍ ES COMO, EJEM, CADA UNA DE LAS SIETE PUEDE AYUDARTE A AVANZAR CON TU HISTORIA.
LAS COMBINACIONES DE PALABRAS ESPECÍFICAS OFRECEN ALGUNAS VENTAJAS IMPORTANTES A LOS NARRADORES.
MIRANDA ME DIO LAS LLAVES Y SONRIÓ...
1. PALABRAS ESPECÍFICAS
P D
LA PRIMERA DE ESTAS VENTAJAS, LA COMPRESIÓN, HACE USO DE LA CAPACIDAD DE LA PALABRA ESCRITA PARA REDUCIR GRANDES PEDAZOS DE TIEMPO E INFORMACIÓN A UNAS POCAS PALABRAS.
ESTO ES ESPECIALMENTE ÚTIL CUANDO ESTÁS ESCRIBIENDO UNA HISTORIETA CORTA O DE LONGITUD FIJA, Y QUIERES DAR UN SALTO ADELANTE RÁPIDAMENTE HASTA EL CORAZÓN DE TU HISTORIA.
¡CINCO AÑOS DESPUÉS, ESE BILLETE DE DIEZ DÓLARES SE HABÍA CONVERTIDO EN TREINTA MILLONES!
¡YUJUU!
¡HONK! ¡HONK!
NO IMPORTA LO GRANDE QUE SEA EL SUCESO, LAS PALABRAS TE LO PUEDEN COMPRIMIR.
"...y la Tierra explotó".
SÓLO TIENES QUE DECIDIR CUÁNTO QUIERES QUE TUS LECTORES VEAN POR SÍ MISMOS Y CUÁNTO QUIERES QUE IMAGINEN.

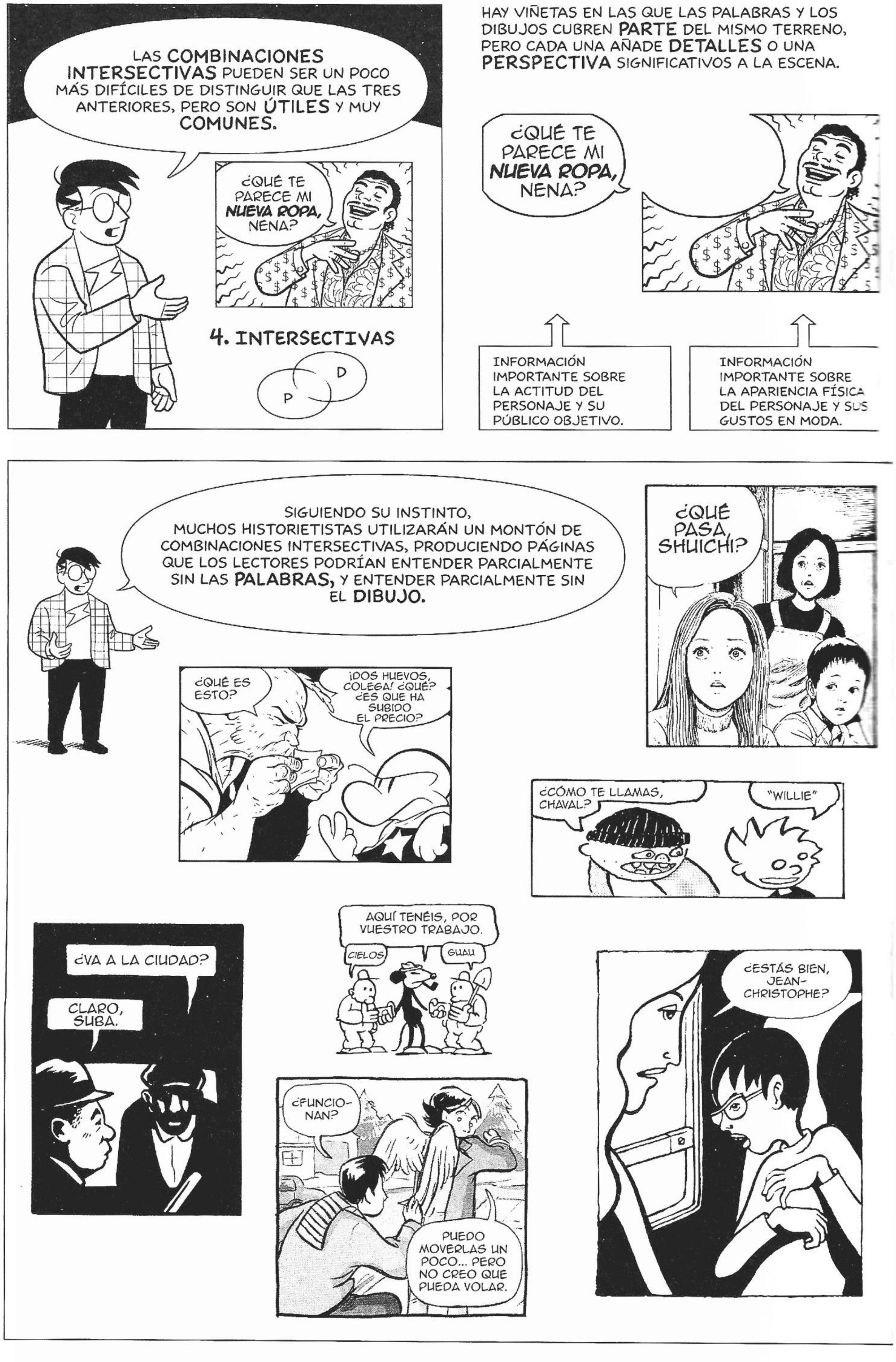
OTRA VENTAJA DE LAS COMBINACIONES ESPECÍFICAS DE PALABRAS ES LA FORMA EN QUE LIBERAN LOS DIBUJOS CARGANDO CON TODO EL PESO DE LA HISTORIA USANDO SÓLO PALABRAS.
zZZZZ...
HISTORIA
D
¡PIÉNSALO! SI TODO LO QUE NECESITAN SABER TUS LECTORES ESTÁ EN LAS PALABRAS, PUEDES PONER LO QUE QUIERAS EN LAS VIÑETAS, EN CUANTO A DIBUJO.
BUENO, VALE, NO "LO QUE QUIERAS", PERO TIENES MUCHO MARGEN.
POR EJEMPLO: SUPÓN QUE TUVIERAS UN TEXTO COMPLETO QUE DIJERA ALGO ASÍ:
TAP TAP TAP
Bob era un bebé feliz.
A los 18 años, fue a la guerra.
A los 36, compró una casa.
Murió a los 72.
CON TODO ESCRITO ASÍ EN EL TEXTO, TUS DIBUJOS PUEDEN SEGUIR MUCHAS DIRECCIONES DIFERENTES.
PODRÍAS ILUSTRAR LOS ACONTECIMIENTOS DE FORMA MUY DIRECTA.
BOB ERA UN BEBÉ FELIZ.
A LOS 18 AÑOS, FUE A LA GUERRA.
BOOM!
A LOS 36, COMPRÓ UNA CASA.
VENDIDA
MURIÓ A LOS 72.
R.I.P. BOB
PODRÍAS DIBUJARLO TODO USANDO SÓLO LAS MANOS.
BOB ERA UN BEBÉ FELIZ.
A LOS 18 AÑOS, FUE A LA GUERRA.
A LOS 36, COMPRÓ UNA CASA.
A LOS 72.


PODRÍAS MOSTRAR A UN NARRADOR HABLANDO DIRECTAMENTE CON EL LECTOR.
BOB ERA UN BEBÉ FELIZ.
A LOS 18 AÑOS, FUE A LA GUERRA.
A LOS 36, COMPRÓ UNA CASA.
MURIÓ A LOS 72.
PODRÍAS INCLUSO ILUSTRARLO COMPLETAMENTE CON SÍMBOLOS.
BOB ERA UN BEBÉ FELIZ.
A LOS 18 AÑOS, FUE A LA GUERRA.
A LOS 36, COMPRÓ UNA CASA.
MURIÓ A LOS 72.
LA MAYORÍA DE LAS COMBINACIONES DE PALABRAS ESPECÍFICAS SE PRODUCEN JUNTO CON OTRO TIPO DE COMBINACIONES.
P D
P D
P = D
P D
P D
P
D
PD
A LA MAYORÍA DE LOS HISTORIETISTAS LES GUSTA QUE LOS DIBUJOS CUENTEN LA HISTORIA TANTO COMO LAS PALABRAS.
P
D
PERO HAY CÓMICS EN GRAN MEDIDA DE PALABRAS ESPECÍFICAS QUE HACEN USO DE ESA "LICENCIA ARTÍSTICA" DE FORMA HABITUAL.
DE HECHO, AHORA ESTÁS LEYENDO UNO.
LAS COMBINACIONES DE DIBUJOS ESPECÍFICOS IGUALMENTE DAN LICENCIA A LAS PALABRAS, Y OFRECEN OTROS BENEFICIOS.
¡LO CONSIGUIÓ!
2. DIBUJOS ESPECÍFICOS
P D
ENTRE ELLOS, UN VÍNCULO MÁS ESTRECHO CON LA IDEA DE LA NARRACIÓN VISUAL SECUENCIAL SOBRE LA QUE SE BASA EL ARTE DEL CÓMIC.

DEBIDO A LA **NATURALEZA VISUAL** DEL CÓMIC, LAS SECUENCIAS DE DIBUJOS ESPECÍFICOS PUEDEN FUNCIONAR SIN CASI PALABRAS CUANTO SEA NECESARIO...
227
CLICK!
¡¡SORPRESA!!
¿QUÉ?
...al contrario que las secuencias de palabras específicas, que no pueden continuar sin dibujos durante más de una viñeta o dos sin convertirse sencillamente en prosa.
LAS VIÑETAS SIN PALABRAS PUEDEN PROVOCAR UNA SENSACIÓN DE **EXPERIENCIA DIRECTA** E **INMEDIATEZ** QUE A VECES ES MEJOR NO ALTERAR...
...PERO HAY RAZONES IMPORTANTES PARA PLANTEARSE AÑADIR **TEXTO...**
...COMO POR EJEMPLO PARA EVOCAR LOS **SONIDOS** DE UN **PAISAJE** FAMILIAR.
¡MARCO! ¡ES LA HORA DE LA CENA!
¡EH! ¡MI BICI!
RING! RING!
Honk Honk
VROOM!
Honk! Honk!
O PARA OFRECERNOS UNA **VENTANA** A LA **VIDA** Y LAS **SENSACIONES** INTERIORES DEL PERSONAJE.
UGH...
60 AÑOS CUMPLIDOS... ¿Y QUÉ HE CONSEGUIDO?
EH... ¿HUELO PASTAS RECIÉN HECHAS?
227
CLICK!

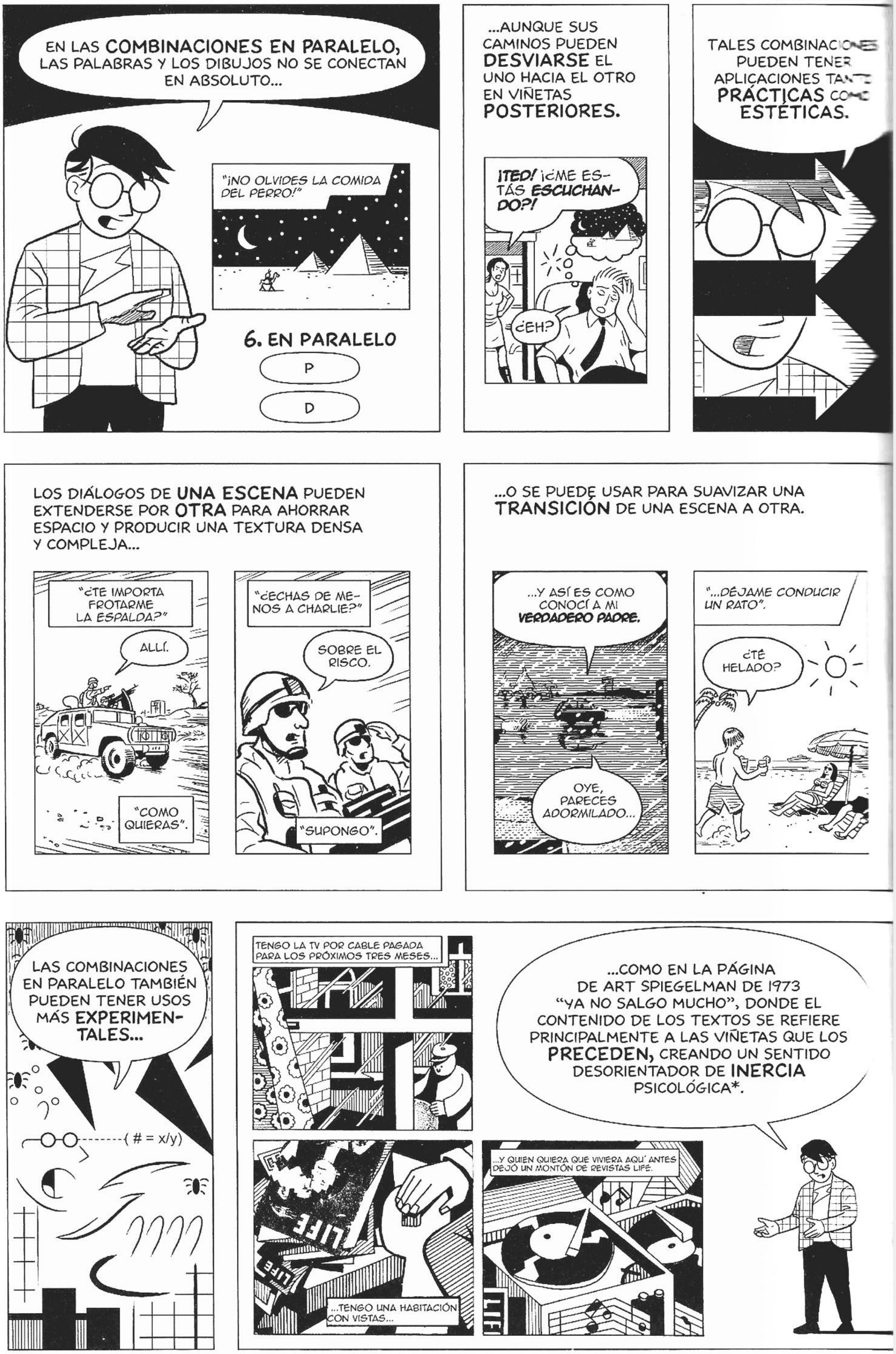


ÑETAS SIETE-OCHO: DIBUJO DE RENEE FRENCH Y
TRICK ATANGAN (VER CRÉDITOS ARTÍSTICOS, PÁGINA 258).



DE ARRIBA ABAJO: DIBUJOS DE JUNJI ITO, JEFF SMITH, TOM HART, CHRIS WARE, JAMES STURM, DAVID B Y VERA BROSGOL (VER CRÉDITOS ARTÍSTICOS, PÁGINA 258).

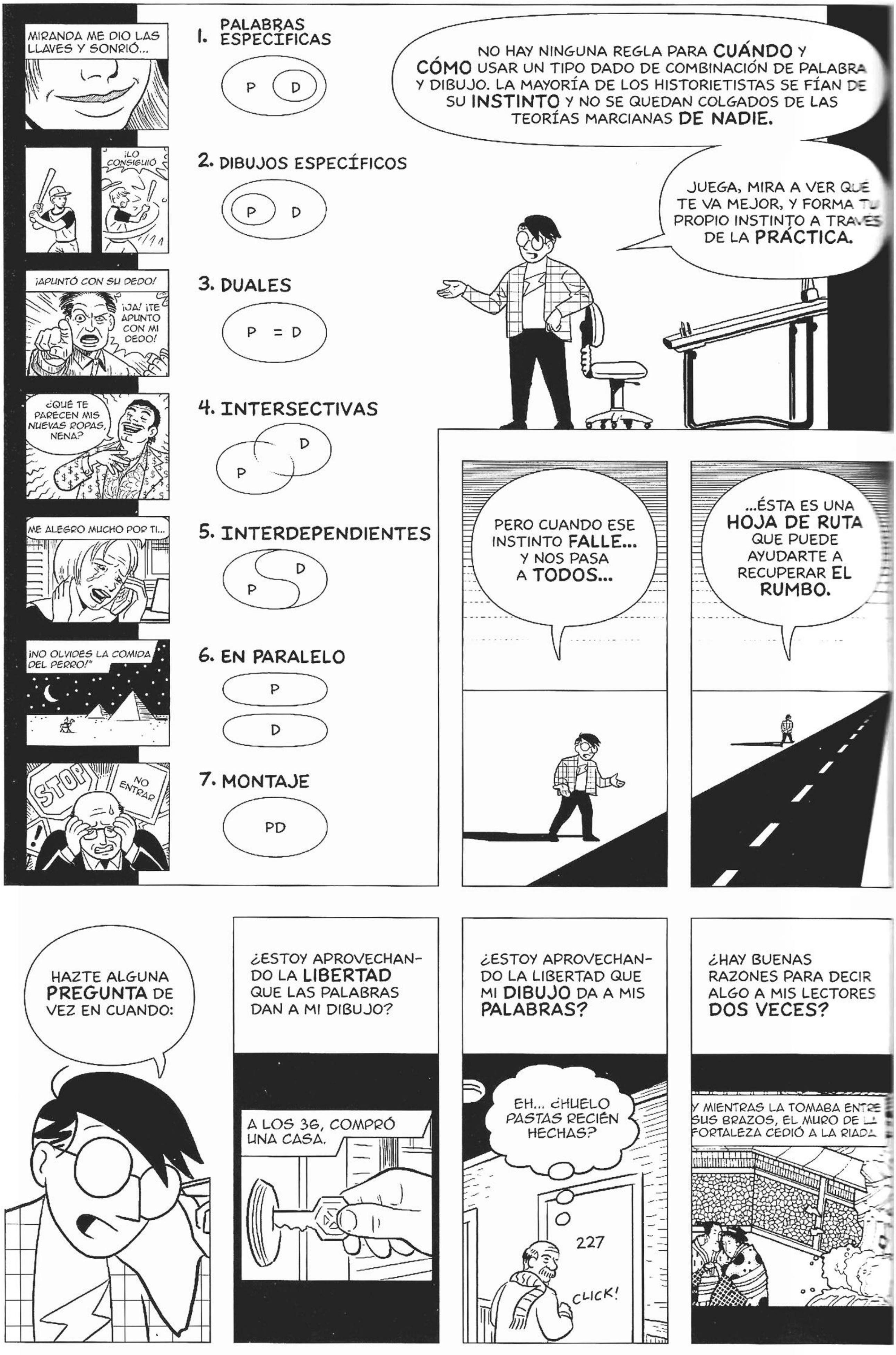
VIÑETA TRES: DIBUJO DE DAVID MAZZUCCHELLI (VER CRÉDITOS ARTÍSTICOS, PÁGINA 258).



*A ESTE LECTOR, AL MENOS.

DIBUJO DE ART SPIEGELMAN (VER CRÉDITOS AR
PÁGINA 258).

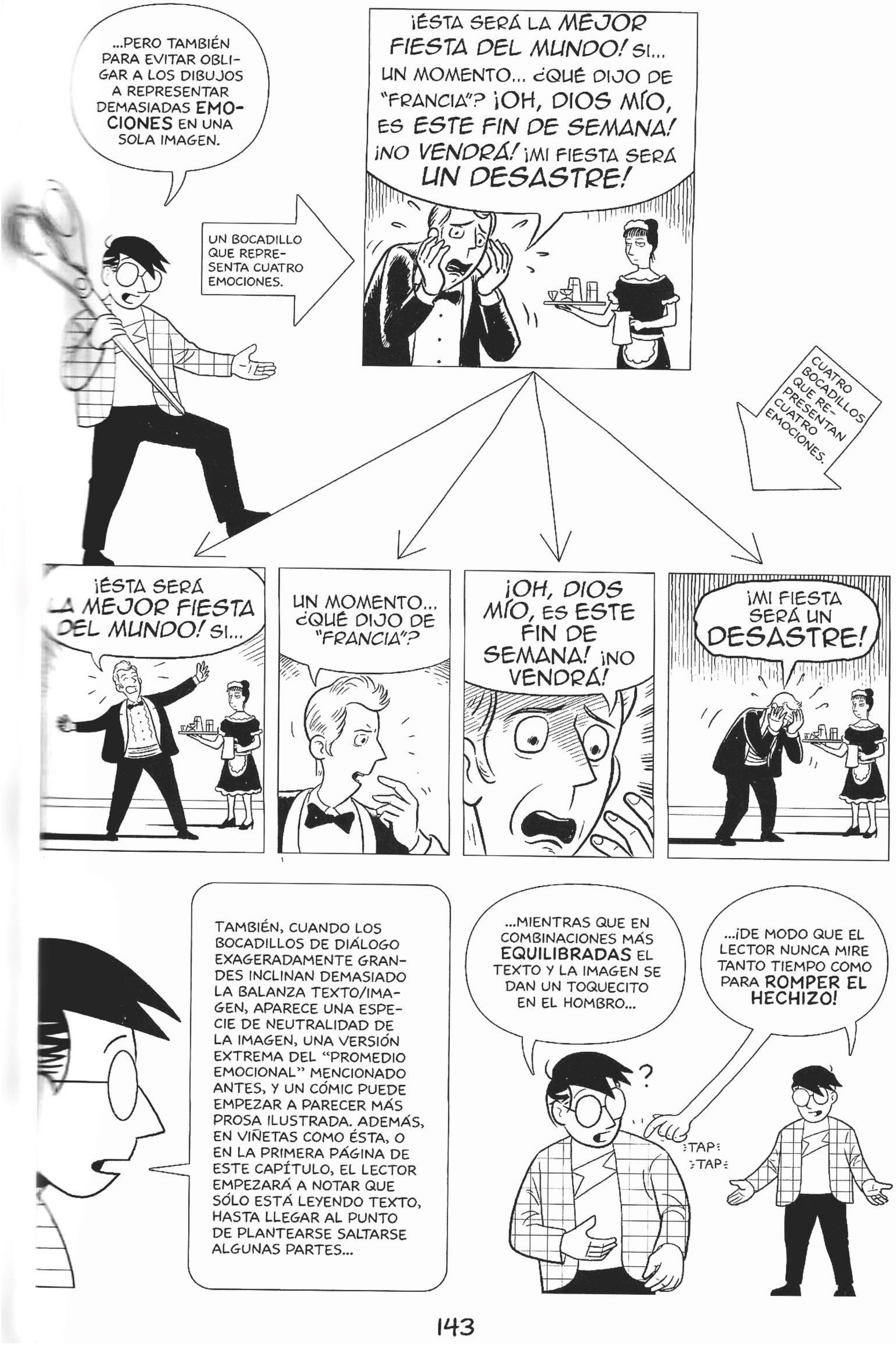
…ETAS DOS, TRES Y SEIS: DIBUJOS DE STEVE DITKO, WILL EISNER, … CHOE Y CHRIS WARE (VER CRÉDITOS ARTÍSTICOS, PÁGINA 258).



VER CRÉDITOS ARTÍSTICOS, PÁGINA 258.

DOS Y CUATRO: VER CRÉDITOS ARTÍSTICOS, PÁGINA 258.

VIÑETAS DOS, CUATRO Y SEIS: DIBUJOS DE WILL EISNER, POSY SIMMONDS, PETER KUPER Y HOPE LARSON/LUCY KNISLEY (VER CRÉDITOS ARTÍSTICOS, PÁGINA 258)



...PERO TAMBIÉN PARA EVITAR OBLIGAR A LOS DIBUJOS A REPRESENTAR DEMASIADAS EMOCIONES EN UNA SOLA IMAGEN.
UN BOCADILLO QUE REPRESENTA CUATRO EMOCIONES.
¡ÉSTA SERÁ LA MEJOR FIESTA DEL MUNDO! SI... UN MOMENTO... ¿QUÉ DIJO DE "FRANCIA"? ¡OH, DIOS MÍO, ES ESTE FIN DE SEMANA! ¡NO VENDRÁ! ¡MI FIESTA SERÁ UN DESASTRE!
CUATRO BOCADILLOS QUE REPRESENTAN CUATRO EMOCIONES.
¡ÉSTA SERÁ LA MEJOR FIESTA DEL MUNDO! SI...
UN MOMENTO... ¿QUÉ DIJO DE "FRANCIA"?
¡OH, DIOS MÍO, ES ESTE FIN DE SEMANA! ¡NO VENDRÁ!
¡MI FIESTA SERÁ UN DESASTRE!
TAMBIÉN, CUANDO LOS BOCADILLOS DE DIÁLOGO EXAGERADAMENTE GRANDES INCLINAN DEMASIADO LA BALANZA TEXTO/IMAGEN, APARECE UNA ESPECIE DE NEUTRALIDAD DE LA IMAGEN, UNA VERSIÓN EXTREMA DEL "PROMEDIO EMOCIONAL" MENCIONADO ANTES, Y UN CÓMIC PUEDE EMPEZAR A PARECER MÁS PROSA ILUSTRADA. ADEMÁS, EN VIÑETAS COMO ÉSTA, O EN LA PRIMERA PÁGINA DE ESTE CAPÍTULO, EL LECTOR EMPEZARÁ A NOTAR QUE SÓLO ESTÁ LEYENDO TEXTO, HASTA LLEGAR AL PUNTO DE PLANTEARSE SALTARSE ALGUNAS PARTES...
...MIENTRAS QUE EN COMBINACIONES MÁS EQUILIBRADAS EL TEXTO Y LA IMAGEN SE DAN UN TOQUECITO EN EL HOMBRO...
?
TAP
TAP
...¡DE MODO QUE EL LECTOR NUNCA MIRE TANTO TIEMPO COMO PARA ROMPER EL HECHIZO!

VIÑETAS DOS, TRES, CUATRO Y SEIS: DIBUJOS DE JACK KIRBY, PATRICK MCDONNELL, DAVE SIM/GERHARD Y WILL EISNER

*HAGO UNA OBSERVACIÓN SIMILAR EN LA PÁGINA … VIÑETA SIETE, PERO EISNER LO DIJO 20 AÑOS ANTES

A LA DERECHA: DIBUJO DE DANIEL CLOWES.
O, A LA IZQUIERDA: DIBUJO DE JASON LUTES
CRÉDITOS ARTÍSTICOS, PÁGINA 258).

GRACIAS AL CINE Y LA TELEVISIÓN, NOS HEMOS ACOSTUMBRADO A HISTORIAS QUE USAN CONTINUAMENTE LA VISIÓN Y EL SONIDO Y OFRECEN RICAS EXPERIENCIAS DE INMERSIÓN.
PERO COMO AUTORES DE CÓMICS, SI QUEREMOS REPRODUCIR ESE TIPO DE EXPERIENCIA, NECESITAMOS HACERLO USANDO SÓLO UN SENTIDO.
LAS PALABRAS DESEMPEÑAN UN PAPEL IMPORTANTE EN EL CÓMIC PARA SALVAR ESA DISTANCIA. DAN VOZ A NUESTROS PERSONAJES, NOS PERMITEN DESCRIBIR LOS CINCO SENTIDOS...
...Y EN EL CASO DE LAS ONOMATOPEYAS, SE CONVIERTEN GRÁFICAMENTE EN LO QUE DESCRIBEN...
BANG!
...Y DAN A LOS LECTORES UNA RARA OCASIÓN DE ESCUCHAR...
...CON LOS OJOS.
CREAR ONOMATOPEYAS GENIALES NO EXIGE LA COHERENCIA METÓDICA QUE NECESITA UNA BUENA ROTULACIÓN DE BOCADILLO.
LAS ONOMATOPEYAS SON INVENCIONES SINGULARES QUE PUEDES IMPROVISAR COMO LOCO.
DE NUEVO, NO HAY PERSPECTIVAS "CORRECTAS" O "EQUIVOCADAS"...
...PERO HAY ALGUNAS VARIABLES DENTRO DE LAS CUALES PUEDES IMPROVISAR. INCLUIDAS...

VOLUMEN, INDICADO POR EL TAMAÑO, LA NEGRITA, LA INCLINACIÓN Y LOS SIGNOS DE EXCLAMACIÓN.
CLIK
BOOM!
KNOCK-KNOCK.
KNOCK-KNOCK
KNOCK!!
KNOCK!!
BLAM!
SCRITCH!
SCRI-I-I-TCH!
THUD!
TIMBRE. LA CUALIDAD DEL SONIDO, SU ASPEREZA, ONDULACIÓN, AGUDEZA, SUAVIDAD, ETC...
ping!
SCREE
ZAP!
CRA
WOOP!
WOOP!
GRRRR...
ASOCIACIÓN. ESTILOS DE FUENTES Y FORMAS QUE REMITEN A LA FUENTE DEL SONIDO O LA IMITAN.
Ring!
BOOP
BEEP
SPLASH
K-CHING!
ARCH
INTEGRACIÓN GRÁFICA. PURAS CONSIDERACIONES DE DISEÑO DE FORMA, LÍNEA Y COLOR, ADEMÁS DE CÓMO EL EFECTO SE MEZCLA CON EL DIBUJO.
WOOP!
TWING!
OOF!
GRA
BUDDA-BU
POR SUPUESTO, SI BUSCAS UN TIPO DE HISTORIA MÁS DISCRETO, TAL VEZ QUIERAS EVITAR DEMASIADOS EFECTOS LLAMATIVOS...
Cena para uno.
Otra vez.
Ding!
...PERO SI NO TE IMPORTA EXHIBIRTE DE VEZ EN CUANDO...
CHIPS
...¡LAS ONOMATOPEYAS SON UNA FORMA GENIAL DE HACERLO!
CRUNCH!
CHIPS

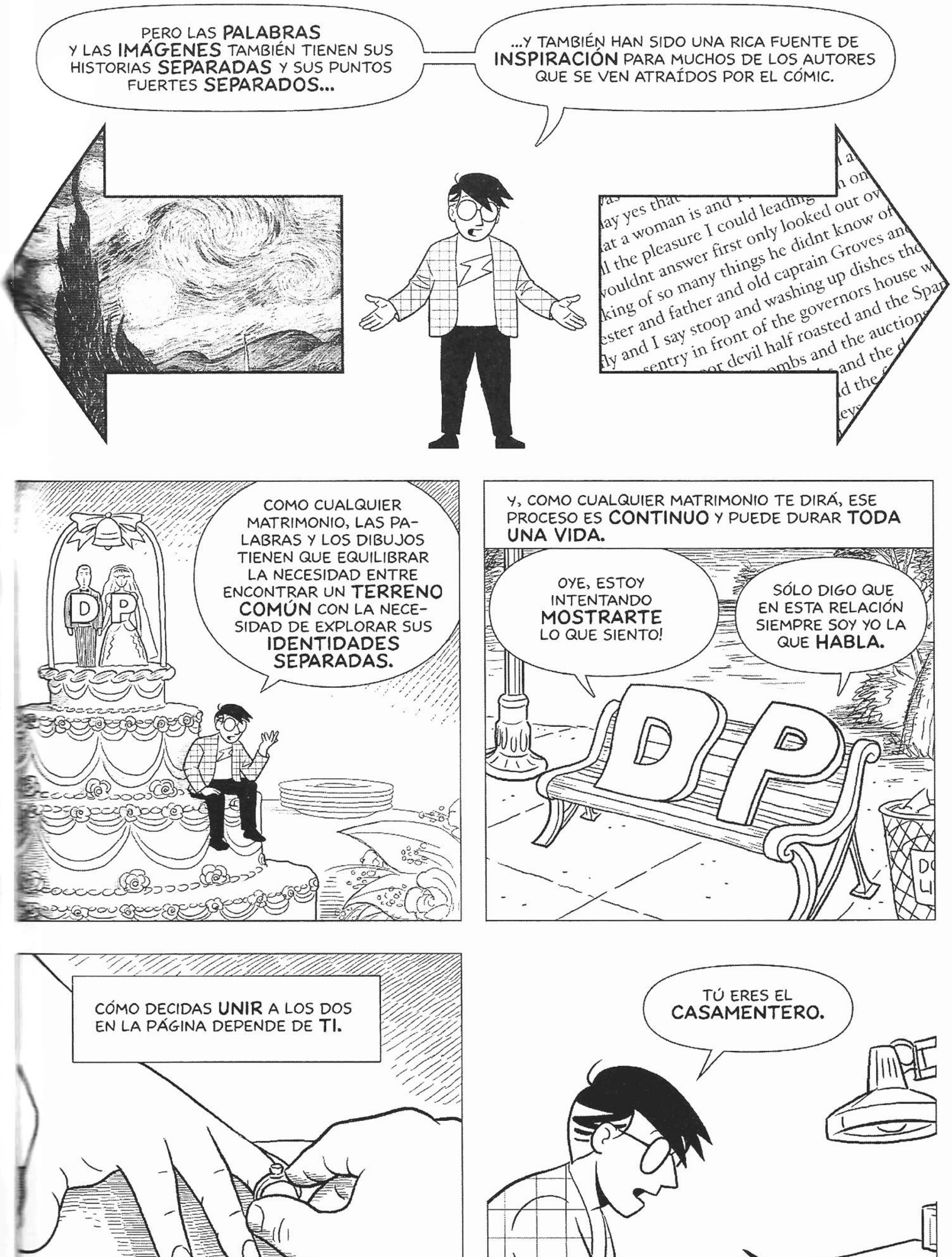
* NO ALLÍ MISMO EN LA REDACCIÓN, OBVIAMENTE. SÓLO QUERÍA QUE SE VIERA QUIÉN ERA JACK.

VIÑETA CINCO: VER CRÉDITOS ARTÍSTICOS, PÁGINA 258.

HASTA AHORA, APENAS HE MENCIONADO LO QUE CONSTITUYE UNA "BUENA HISTORIA", EN PARTE PORQUE TODAVÍA ESTOY INTENTANDO AVERIGUARLO YO MISMO.
ESTE LIBRO ES SOBRE CÓMO CONTAR LAS HISTORIAS QUE YA TIENES EN MENTE, SIN IMPORTAR DE DÓNDE PROCEDAN ESAS HISTORIAS.
MANGA
15%
PERO HAY ALGUNAS SUGERENCIAS SOBRE OBJETIVOS DE NARRACIÓN BÁSICOS EN LOS QUE LA MAYORÍA DE LOS ESCRITORES COINCIDEN.
PRIMERO, BUSCA HISTORIAS QUE ESTÉN ANCLADAS EN TU PROPIA EXPERIENCIA, Y QUE HABLEN A LA EXPERIENCIA DE TUS LECTORES.
Y NUEVOS E INTERESANTES TIPOS DE CONFLICTO ENTRE PERSONAJES...
...Y ENTRE INDIVIDUOS Y EL MUNDO QUE LES RODEA.
¡SORPRENDE A TUS LECTORES! LLÉVALES A SITIOS DONDE NUNCA HAYAN ESTADO.
PROVOCA EMOCIONES –SUSPENSE, RISA, HORROR, ALEGRÍA, TRISTEZA–, NO MEDIANTE LA MANIPULACIÓN BARATA, SINO EXPLOTANDO LA HERENCIA Y LAS EXPERIENCIAS COMUNES.
HAZ QUE TUS LECTORES SE INTERESEN, HAZ QUE QUIERAN SABER CÓMO ACABA TODO, QUE QUIERAN VOLVER A POR MÁS...

BÁSICAMENTE, ES EL MISMO CONSEJO QUE TE DARÁN EN CUALQUIER MEDIO QUE ELIJAS PARA CONTAR TUS HISTORIAS.
EL CÓMIC ES DISTINTO DE LOS DEMÁS MEDIOS EN CUANTO A SUS DESAFÍOS, HERRAMIENTAS Y MÉTODOS DE TRABAJO...
...PERO LOS OBJETIVOS BÁSICOS SON LOS MISMOS...
...PORQUE TODAS LAS HISTORIAS ACABAN EN EL MISMO SITIO: LA MENTE DEL PÚBLICO.
POR ESO NO CREO QUE HAYA UN TIPO DE HISTORIA QUE SEA "ADECUADO" PARA EL CÓMIC...
...Y POR ESO ES UN ERROR LIMITAR EL TIPO DE HISTORIAS QUE CONTAMOS EN UN INTENTO DE HACERNOS HUECO EN LA ESTANTERÍA DE ALGUIEN.
NADIE SABE QUÉ VA A FUNCIONAR HASTA QUE LO PRUEBA. ALGUNOS DE LOS MAYORES ÉXITOS DEL CÓMIC DE LOS ÚLTIMOS AÑOS HAN EXPLORADO TEMAS SOBRE LOS QUE NADIE ESTABA ESCRIBIENDO EN ESE MOMENTO.
HISTORIAS QUE NADIE TENÍA NINGUNA RAZÓN PARA PENSAR QUE TENDRÍAN ÉXITO.
¿MI CONSEJO? ESCRIBE LO QUE QUIERAS LEER.
TE DIVERTIRÁS MÁS HACIÉNDOLO...
...Y SI TODO LO DEMÁS FALLA, AL MENOS SIEMPRE TENDRÁS UN LECTOR FIEL.

VIÑETA CINCO: DIBUJO DE PATRICK MCDONNELL (VER CRÉDITOS ARTÍSTICOS, PÁGINA 258).


PERO LAS PALABRAS Y LAS IMÁGENES TAMBIÉN TIENEN SUS HISTORIAS SEPARADAS Y SUS PUNTOS FUERTES SEPARADOS...
...Y TAMBIÉN HAN SIDO UNA RICA FUENTE DE INSPIRACIÓN PARA MUCHOS DE LOS AUTORES QUE SE VEN ATRAÍDOS POR EL CÓMIC.
COMO CUALQUIER MATRIMONIO, LAS PALABRAS Y LOS DIBUJOS TIENEN QUE EQUILIBRAR LA NECESIDAD ENTRE ENCONTRAR UN TERRENO COMÚN CON LA NECESIDAD DE EXPLORAR SUS IDENTIDADES SEPARADAS.
D P
Y, COMO CUALQUIER MATRIMONIO TE DIRÁ, ESE PROCESO ES CONTINUO Y PUEDE DURAR TODA UNA VIDA.
OYE, ESTOY INTENTANDO MOSTRARTE LO QUE SIENTO!
SÓLO DIGO QUE EN ESTA RELACIÓN SIEMPRE SOY YO LA QUE HABLA.
D P
CÓMO DECIDAS UNIR A LOS DOS EN LA PÁGINA DEPENDE DE TI.
TÚ ERES EL CASAMENTERO.

NOTAS

CAPÍTULO 3:
EL PODER DE LAS PALABRAS

PÁGINA 128, VIÑETA UNO – R. C. HARVEY HABLA SOBRE EL CÓMIC

EN LAS PROPIAS PALABRAS DE R. C. HARVEY: "...EL CÓMIC CONSISTE EN NARRACIONES O EXPOSICIONES VISUALES EN LAS QUE LAS PALABRAS (A MENUDO ROTULADAS EN LA ZONA DIBUJADA DENTRO DE BOCADILLOS DE DIÁLOGO) CONTRIBUYEN NORMALMENTE AL SIGNIFICADO DE LOS DIBUJOS Y VICEVERSA"*.

PÁGINA 129, VIÑETA UNO – UN MEDIO DE FRAGMENTOS

VER *ENTENDER EL CÓMIC*, CAPÍTULO TRES, PARA 34 PÁGINAS DE MEDITACIONES SOBRE LO QUE NORMALMENTE LLAMO "CLAUSURA", LA TENDENCIA QUE TODOS TENEMOS A RELLENAR LOS HUECOS, Y POR QUÉ CREO QUE ES UNO DE LOS CIMIENTOS BÁSICOS DE LA EXPERIENCIA DE LEER CÓMICS.

PÁGINA 134, VIÑETA NUEVE – EL OLOR DE LAS PASTAS

LOS GUIONISTAS FRECUENTEMENTE PASAN POR ALTO LA OPORTUNIDAD QUE NOS DAN LAS PALABRAS DE REVELAR LO QUE PASA CON EL SENTIDO DEL TACTO, EL SABOR Y EL OLOR. UNO DE MIS CÓMICS FAVORITOS CUANDO TENÍA 14 AÑOS ERA DAREDEVIL (EL SUPERHÉROE CIEGO QUE SE APOYA EN SUS OTROS SENTIDOS AUMENTADOS PARA COMBATIR EL CRIMEN Y PALPAR A JENNIFER GARNER BAJO LA LLUVIA) Y DESPUÉS DE TANTOS AÑOS TODAVÍA RECUERDO UN TEXTO DE APOYO DONDE DESCRIBE RESTOS DE OLOR DE "CORDITA Y PÓLVORA".

LA INFLUENCIA DEL CINE SOBRE EL CÓMIC PROBABLEMENTE NOS INCLINE HACIA LA VISIÓN Y EL SONIDO COMO SENTIDOS DOMINANTES, PERO DEBERÍAMOS TOMAR EJEMPLO TAMBIÉN DE LOS ESCRITORES DE PROSA Y POESÍA, QUE DAN SU VALOR A LOS CINCO SENTIDOS. DAR A LOS LECTORES UNA VENTANA A LAS EXPERIENCIAS SENSORIALES DE UN PERSONAJE PUEDE AUMENTAR LA INTIMIDAD DE SU RELACIÓN CON ESE PERSONAJE, Y FORTALECER SU DESEO DE PERMANECER DENTRO DE LA HISTORIA.

PÁGINA 139, VIÑETA TRES – ¡NO TROPIECES CON MI LOGO!

HACER QUE UN LOGO COEXISTA FÍSICAMENTE CON LOS PERSONAJES PLANTEA LA CUESTIÓN DE LA CREDIBILIDAD. SI LOS DIBUJANTES DE CÓMIC QUIEREN QUE CREAMOS EN SU MUNDO COMO UN LUGAR REAL, ¿UN CARTEL GIGANTE DE CONTRACHAPADO CON EL NOMBRE DEL PERSONAJE PUESTO ESTORBA A ESE OBJETIVO? CREO QUE LA RESPUESTA ES TANTO SÍ COMO NO; ES SÓLO UNA CUESTIÓN DE OPORTUNIDAD.

LA SENSACIÓN DE PERDERTE EN UNA PELÍCULA, UN LIBRO, UN CÓMIC O UNA OBRA NO SE PRODUCE INSTANTÁNEAMENTE. CUANDO LOS CRÉDITOS DE UNA PELÍCULA EMPIEZAN A APARECER, ERES PERFECTAMENTE CONSCIENTE DE QUE ESTÁS SENTADO EN UN CUARTO OSCURO CON DESCONOCIDOS MIENTRAS SE PROYECTA LUZ SOBRE UNA PANTALLA. ES SÓLO UNOS MINUTOS DESPUÉS, CUANDO ESOS NOMBRES DEJAN DE APARECER EN MITAD DEL AIRE SOBRE LA ACCIÓN, QUE EL CINE Y LOS DESCONOCIDOS Y LA PANTALLA SE ESFUMAN Y SENCILLAMENTE VIVES LA HISTORIA. SI LA NARRATIVA ES BUENA (Y SI TODO EL MUNDO APAGA SUS TELÉFONOS MÓVILES Y SE CALLA) NO VOLVERÁS A ESE CUARTO OSCURO LLENO DE DESCONOCIDOS HASTA QUE PASEN LOS CRÉDITOS FINALES.

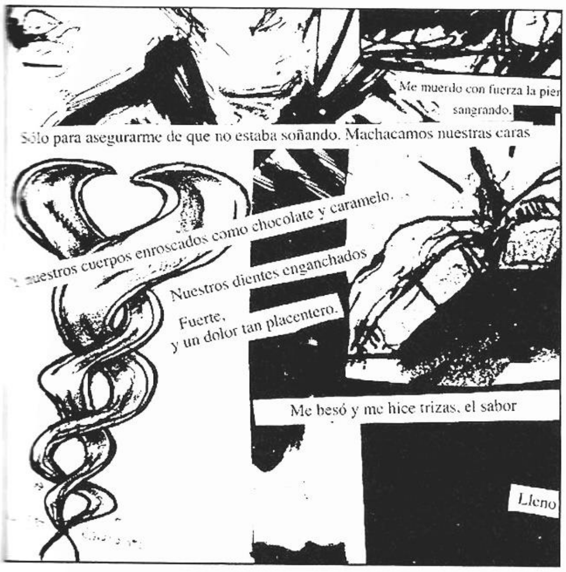
DE FORMA SEMEJANTE, CUANDO EMPEZAMOS A LEER UN CÓMIC, UN LOGO DE CINCO METROS DE ALTURA EN LA PÁGINA UNO NO NOS SACA DE LA ACCIÓN PORQUE NI SIQUIERA ESTAMOS DENTRO DE ELLA TODAVÍA. SABEMOS QUE TENEMOS EN LA MANO UN PUÑADO DE PAPEL (O QUE ESTAMOS MIRANDO A UNA PANTALLA BRILLANTE) Y NORMALMENTE NECESITAMOS UNA O DOS PÁGINAS PARA OLVIDARLO. ES EN ESA FASE DE ENTRADA (Y SU CORRESPONDIENTE FASE DE SALIDA) DONDE UN POCO DE ARTIFICIO NO HACE DAÑO, Y PUEDE INCLUSO MEJORAR LA EXPERIENCIA DE LECTURA.

DIBUJO DE WILL EISNER (VER CRÉDITOS ARTÍSTICOS, PÁGINA 258).

*VER BIBLIOGRAFÍA

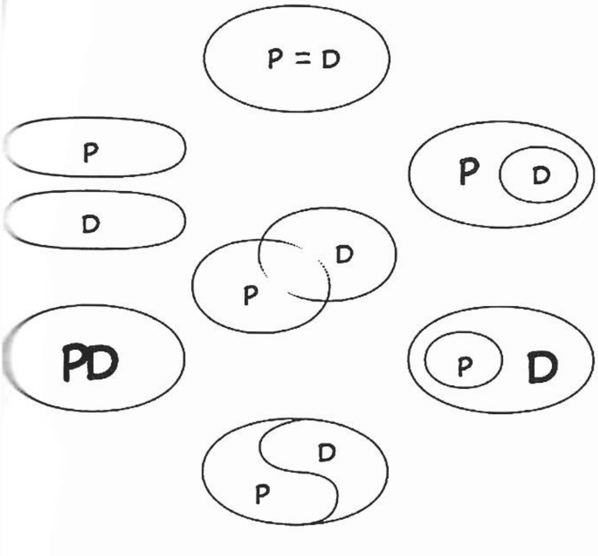
PÁGINA 139, VIÑETA SEIS – DAVID CHOE, MONTAJE Y PALABRAS ESPECÍFICAS

HE AQUÍ ALGO MÁS DE LA TÉCNICA DE CHOE DE CORTAR Y PEGAR PARA COMBINAR PALABRAS Y DIBUJO (DE SU CÓMIC SLOW JAMS). OBSERVA QUE TAMBIÉN SIGUE EL PATRÓN DE PALABRAS ESPECÍFICAS. LAS FRASES MECANOGRAFIADAS DE CHOE NOS DICEN TODO LO QUE NECESITAMOS SABER, DE MODO QUE LOS DIBUJOS SON LIBRES DE DESVIARSE CUANTO QUIERAN.



PÁGINAS 140-141 – USAR (Y ABUSAR) DE LAS CATEGORÍAS DE PALABRAS-DIBUJOS

SÓLO PARA INSISTIR, DESDE LUEGO QUE NO ESTOY SUGIRIENDO QUE NADIE SE PONGA A ELEGIR CUIDADOSAMENTE SUS COMBINACIONES DE PALABRA/IMAGEN ANTES DE CREAR UN CÓMIC. COMO CON LAS 6 TRANSICIONES DE VIÑETAS DEL CAPÍTULO UNO, NO QUIERO QUE ESTE TIPO DE CLASIFICACIÓN SUSTITUYA A TU INSTINTO. EN SU LUGAR, AL HACERTE EL TIPO DE PREGUNTAS QUE PLANTEO AL FINAL DE LA PÁGINA 140 Y EL PRINCIPIO DE LA PÁGINA 141, ESPERO QUE PUEDAS PULIR TU INSTINTO EN EL FUTURO PARA APROVECHAR ESTAS POSIBILIDADES DE PALABRAS-DIBUJOS DE FORMA INTUITIVA Y NATURAL.



ARRIBA A LA IZQUIERDA: DIBUJO DE DAVID CHOE. DERECHA: DIBUJOS DE GUY DELISLE Y MARJAN SATRAPI (VER CRÉDITOS ARTÍSTICOS, PÁGINA 258).

CADA TÉCNICA QUE USAMOS EMPIEZA SU VIDA COMO UN PROCESO CONSCIENTE Y, CON SUERTE, PAULATINAMENTE SE CONVIERTE EN UNA SEGUNDA NATURALEZA. PERO NO TODAS LAS TÉCNICAS FUNCIONAN A NUESTRO FAVOR A LARGO PLAZO, Y CONVIENE SEPARAR CONSCIENTEMENTE LOS BUENOS INSTINTOS DE LAS MALAS COSTUMBRES DE VEZ EN CUANDO.

PÁGINAS 142-145 – EL BOCADILLO DE PENSAMIENTO Y SUS PARIENTES

LOS BOCADILLOS DE PENSAMIENTO YA NO SON TAN COMUNES COMO FUERON ANTAÑO, PERO SIGUEN SIENDO UNA FORMA GENIAL DE REVELAR LA VIDA INTERIOR DE UN PERSONAJE (VÉASE "EL OLOR DE LAS PASTAS", MÁS ARRIBA). EN EL ÚLTIMO PAR DE DÉCADAS, SIN EMBARGO, LOS PENSAMIENTOS DE LOS PERSONAJES SE PUEDEN EXPRESAR DE IGUAL MANERA EN FORMA DE TEXTO DE APOYO, EL EQUIVALENTE DE UNA VOZ OVER EN UNA PELÍCULA. TALES TEXTOS PARECEN RECONOCER AL PÚBLICO COMO NO LO HACEN LOS BOCADILLOS, COMO SI EL PERSONAJE ESTUVIERA ENVIANDO SUS PENSAMIENTOS DIRECTAMENTE AL LECTOR, Y PUEDEN DAR AL TEXTO UN NIVEL EXTRA DE INTIMIDAD. ADEMÁS NO REQUIEREN QUE EL PENSADOR ESTÉ EN LA VIÑETA PARA MOSTRAR DÓNDE SE ORIGINA EL PENSAMIENTO, DE MODO QUE PUEDEN APARECER EN VIÑETAS QUE ESTÁN ENCUADRADAS DESDE EL PUNTO DE VISTA DEL PENSADOR. TALES "TEXTOS DE PENSAMIENTO" SON NORMALMENTE EN TIEMPO PRESENTE Y EN PRIMERA PERSONA (ABAJO A LA IZQUIERDA) PERO LA NARRACIÓN EN TIEMPO PASADO (ABAJO A LA DERECHA) PUEDE HACER FUNCIONES PARECIDAS.

EL BOCADILLO DE PENSAMIENTO TRADICIONAL TIENE VENTAJAS, SIN EMBARGO. PUEDE OFRECER UN VISTAZO A LOS PENSAMIENTOS DE UN PERSONAJE EN CUALQUIER MOMENTO, Y NO EXIGE LA REPETICIÓN A LO LARGO DE LA HISTORIA. UN TEXTO DE PENSAMIENTO SÓLO FUNCIONA COMO UNA NARRACIÓN CONTINUA, Y LOS LECTORES TIENEN QUE SABER QUÉ PERSONAJE ESTÁ PENSANDO, INCLUSO EN VIÑETAS REBOSANTES DE PERSONAJES. UN BOCADILLO DE PENSAMIENTO, SIN EMBARGO, PUEDE APARECER UNA SOLA VEZ EN UNA NOVELA GRÁFICA DE 200 PÁGINAS APUNTANDO A UN TRANSEÚNTE AL AZAR, Y EL PÚBLICO NO LE DARÁ MAYOR IMPORTANCIA.

PÁGINA 142, VIÑETA SIETE – FORMAS DE BOCADILLOS

ALGUNOS EJEMPLOS DE FORMAS DE BOCADILLOS:

PÁGINA 144, VIÑETA TRES – RAÍCES COMUNES

MUCHO MÁS SOBRE POR QUÉ VEO LAS PALABRAS Y LOS DIBUJOS COMO DOS RAMAS DEL MISMO ÁRBOL, EN *ENTENDER EL CÓMIC*, CAPÍTULO SEIS, "MOSTRAR Y CONTAR".

PÁGINA 145, ÚLTIMA VIÑETA – EL DEBATE DE LAS MINÚSCULAS

ESTOY INDECISO SOBRE LA CUESTIÓN DE USAR O NO MAYÚSCULAS Y MINÚSCULAS EN LOS BOCADILLOS DE DIÁLOGO. EL HECHO DE QUE HAYA VUELTO A LAS MAYÚSCULAS EN ESTE LIBRO NO ES EN NINGÚN MODO INDICATIVO DE QUE ME HAYA DECIDIDO.

POR UN LADO, LA ROTULACIÓN DE CÓMIC EN MAYÚSCULAS TIENE LOS SIGUIENTES ARGUMENTOS A SU FAVOR:

- APROXIMADAMENTE EL 98% DE LOS CÓMICS EN INGLÉS DE LOS ÚLTIMOS 100 AÑOS LA HAN USADO, INCLUIDOS CASI TODOS LOS CÓMICS HOY CONSIDERADOS CLÁSICOS. SI NO ESTÁ ROTO, ¿POR QUÉ ARREGLARLO?
- LAS LETRAS MAYÚSCULAS SON MÁS FÁCILES DE ROTULAR A MANO.
- LAS MAYÚSCULAS RELLENAN EL ESPACIO DE FORMA MÁS EFICAZ.
- LAS MAYÚSCULAS SE MEZCLAN MEJOR LOS DIBUJOS.
- LAS MAYÚSCULAS QUEDAN MEJOR CON NEGRITAS/CURSIVAS FRECUENTES.

POR OTRO LADO, LOS DEFENSORES DE USAR LETRAS MAYÚSCULAS Y MINÚSCULAS PODRÍAN RESPONDER:

- HAY MUCHAS COSAS QUE LOS CÓMICS RARAS VECES HAN HECHO EN LOS ÚLTIMOS 100 AÑOS, INCLUIDO TRATAR LOS TEMAS ADULTOS, Y USAR LA CARACTERIZACIÓN SUTIL Y EL DIBUJO SOFISTICADO; ÉSA NO ES RAZÓN PARA NO PROBARLAS.
- UNO DE LOS CÓMICS MÁS POPULARES DE LA HISTORIA, TINTÍN, UTILIZA MAYÚSCULAS Y MINÚSCULAS, COMO OTROS CÓMICS EUROPEOS, Y QUEDA GENIAL.
- QUE SEA MÁS FÁCIL NO SIGNIFICA QUE SEA MEJOR.
- UN POCO DE ESPACIO EN BLANCO NUNCA HA HECHO DAÑO A NADIE.
- SI LAS MAYÚSCULAS Y LAS MINÚSCULAS NO SE MEZCLAN BIEN CON IMÁGENES, ¿CÓMO EXPLICAMOS CINCO SIGLOS DE LIBROS ILUSTRADOS?
- LA NEGRITA ESTÁ SOBREEXPLOTADA Y ES MELODRAMÁTICA.

DE MOMENTO, VOY A SEGUIR CON ESTA FUENTE MAYÚSCULA HECHA A PARTIR DE MI CALIGRAFÍA, PORQUE ME GUSTA CÓMO SE MEZCLA CON MIS DIBUJOS. IRÓNICAMENTE, NO CREO QUE FUNCIONE TAN BIEN AQUÍ EN LA SECCIÓN DE NOTAS, PERO ME GUSTA LA CONTINUIDAD EN LA APARIENCIA CON LAS PÁGINAS DE CÓMIC, ASÍ QUE POR ESO LA ESTÁS LEYENDO AHORA.

ALGUNAS COSAS QUE SÍ SÉ SEGURAS:

- LA PALABRA OCASIONAL EN NEGRITA PARECE ANCLAR EL TEXTO Y EL DIBUJO CUANDO MIRAS POR VEZ PRIMERA UNA PÁGINA (POR EJEMPLO, NI LOS DIBUJOS NI LAS PALABRAS PARECEN ABRUMADOS).
- INCLUIR MAYÚSCULAS, MINÚSCULAS, NEGRITA, CURSIVA Y VARIACIONES DE TAMAÑO COMO HICE EN EL ÚLTIMO LIBRO PRODUCE UN EFECTO DE APIÑAMIENTO.
- PROBABLEMENTE SEGUIRÉ CAMBIANDO DE IDEA DURANTE ALGÚN TIEMPO.

DIBUJO DE CRAIG THOMPSON (VER CRÉDITOS ARTÍSTICOS, PÁGINA 258).

DE ARRIBA ABAJO: DIBUJOS DE WILL EISNER, SHAWN MCMANUS (ROTULACIÓN DE TODD KLEIN), JORDAN CRANE Y MASASHI KISHIMOTO (ROTULADO EN INGLÉS POR HEIDI SZYKOWNY). (VER CRÉDITOS ARTÍSTICOS, PÁGINA 258).

PÁGINAS 148-149 – EL GUIÓN DE CÓMIC

VER LA BIBLIOGRAFÍA PARA CONSEJOS SOBRE RECOPILACIONES PUBLICADAS DE GUIONES DE AUTORES COMO ALAN MOORE (Y YO, POR CIERTO).

PÁGINA 149, VIÑETA CINCO – GUIONISTA CONTRA DIBUJANTE

DESCRIBÍ ESTE SÍNDROME EN *ENTENDER EL CÓMIC*, PÁGINA 48, Y DE NUEVO EN EL CAPÍTULO SEIS.

PÁGINA 151, ESCRIBE PARA TÍ MISMO

SI SÓLO ESCRIBES EL TIPO DE HISTORIAS QUE CREES QUE OTROS QUERRÁN LEER, ESTARÁS COMPITIENDO CON HISTORIETISTAS QUE SIENTEN MUCHO MÁS ENTUSIASMO POR ESE TIPO DE CÓMIC QUE TÚ, Y TE PULVERIZARÁN SIEMPRE.

O, PARA DECIRLO DE OTRA MANERA:

EJERCICIOS OPTATIVOS

Nº 1 – PALABRAS ESPECÍFICAS (PÁGINAS 131-133)

TOMA UN PAR DE PÁRRAFOS DE UNA NOVELA O RELATO BREVE E INTENTA DESMENUZARLOS EN PEQUEÑOS TEXTOS DE APOYO. PRUEBA AL MENOS DOS FORMAS DISTINTAS DE ILUSTRAR ESOS TEXTOS DE APOYO EN FORMA DE CÓMIC, UNA POR VIÑETA.

Nº 2 – DIBUJOS ESPECÍFICOS (PÁGINAS 133-134)

BUSCA UN CÓMIC DONDE LOS DIBUJOS CUENTEN PRINCIPALMENTE LA HISTORIA. HAZ UNA COPIA Y QUE UN AMIGO BORRE TODOS LOS TEXTOS DE APOYO. PRUEBA AL MENOS DOS FORMAS DISTINTAS DE RELLENAR ESOS TEXTOS DE APOYO.

Nº 3 – MONTAJE (PÁGINA 139)

¿PUEDES HACER UN CÓMIC ENTERO SIN USAR NADA MÁS QUE DIBUJOS Y PALABRAS RECORTADOS DEL ÚLTIMO NÚMERO DE UNA REVISTA POPULAR? ¿CÓMO AFECTA A LA EXPERIENCIA DE LECTURA EL ASPECTO DE RECORTA Y PEGA?

Nº 4 – DISECCIÓN DE BOCADILLOS (PÁGINA 143)

BUSCA UNA PÁGINA DE CÓMIC DONDE EL GUIONISTA HAYA INTENTADO METER DEMASIADAS PALABRAS Y BOCADILLOS EN CADA VIÑETA. SI TUVIERAS TODO EL ESPACIO DEL MUNDO, ¿CÓMO DIVIDIRÍAS ESOS BOCADILLOS EN VIÑETAS SEPARADAS Y LOS ILUSTRARÍAS PARA QUE CADA PERSONAJE EXPRESE SÓLO UNA EMOCIÓN POR BOCADILLO?

Nº 5 – DNFASIS EXTREMO (PÁGINA 144)

BUSCA UNA MUESTRA DE AUDIO DE 2-4 MINUTOS DE ALGUIEN HABLANDO CON MUCHA EXPRESIVIDAD EN SU VOZ (POR EJEMPLO, UN COMEDIANTE, UN POLÍTICO, UN LÍDER RELIGIOSO, UN ACTOR EN UNA ESCENA EMOTIVA...) Y ROTULA SU DIÁLOGO DE MODO QUE REFLEJE SU TONO DE VOZ, INCLUYENDO EL VOLUMEN, TIMBRE, DURACIÓN, ETC... ¿UNA EXPRESIVIDAD TAN EXTREMA FUNCIONARÍA EN ROTULACIÓN EN UNA VIÑETA DE CÓMIC? SI NO, ¿CUÁNTO NECESITARÍAS ATENUARLA?

Nº 6 – LABORATORIO DE ONOMATOPEYAS (PÁGINAS 146-147)

PRODUCE AL MENOS DIEZ SONIDOS, USANDO OBJETOS EN EL CUARTO EN EL QUE ESTÁS AHORA MISMO. ¿PUEDES DIBUJAR UNA ONOMATOPEYA PARA CADA UNO QUE REFLEJE SU VOLUMEN, DURACIÓN Y TIMBRE? ¿PODRÍA ADIVINAR UN AMIGO CON ÉXITO LA FUENTE DE AL MENOS CINCO DE ELLOS, SÓLO MIRANDO TUS BOCETOS?

ALTERNATIVAMENTE, HAY ALGUNOS ARCHIVOS DE VIEJAS ONOMATOPEYAS. TAMBIÉN PUEDEN SER UN PUNTO DE PARTIDA DIVERTIDO.

Nº 7 – ESCRIBIR PARA OTROS (PÁGINA 149)

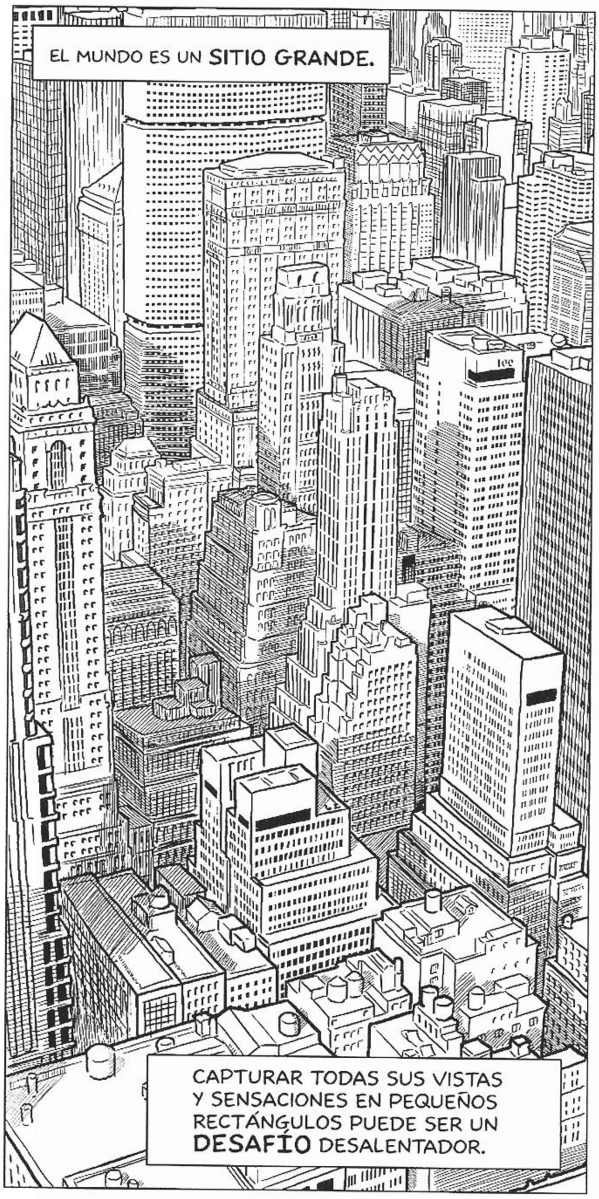
ELIGE UNA ESCENA DE UNA PELÍCULA QUE TE GUSTE E INTENTA ADAPTARLA EN FORMA DE CÓMIC. ELIGE TUS MOMENTOS Y ENCUADRES CON LAS NECESIDADES SINGULARES DEL CÓMIC EN MENTE, EN LUGAR DE USAR LOS PLANOS QUE APARECÍAN EN LA PELÍCULA. ¿QUÉ FUNCIONA EN LA PELÍCULA IGUAL QUE EN EL CÓMIC Y VICEVERSA?

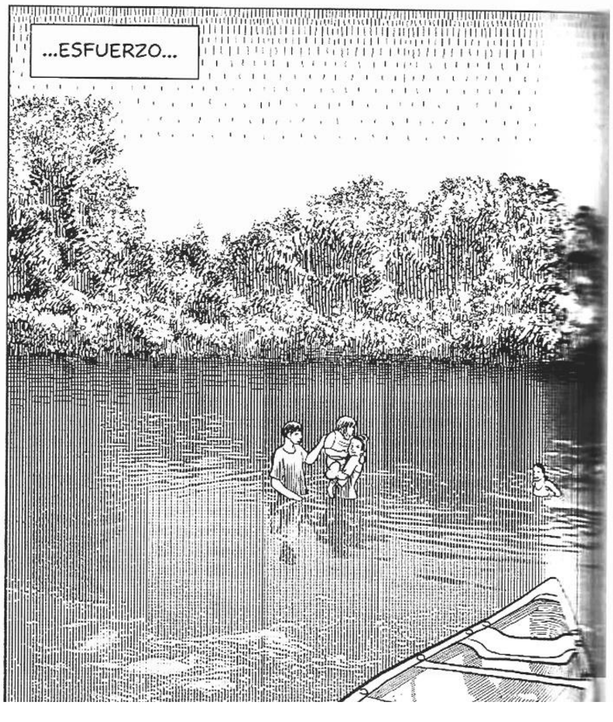
NOTAS ADICIONALES EN: WWW.SCOTTMCCLOUD.COM/MAKINGCOMICS

Capítulo Cuatro

Construir un mundo

La sensación de lugar, la perspectiva y la documentación





...Y VOLUNTAD DE IR MÁS ALLÁ DE LO MERAMENTE "CORRECTO"...
CAFE-BAR TAPAS
...TUS MUNDOS PUEDEN PARECER TAN PODEROSOS Y VÍVIDOS COMO CUALQUIER OTRO, REAL O IMAGINARIO.
SUDAR TALES DETALLES PUEDE MARCAR LA DIFERENCIA ENTRE DIBUJAR UNA PÁGINA EN SEIS HORAS O DIBUJARLA EN VEINTE...
...PERO PARA TUS LECTORES, PUEDE MARCAR LA DIFERENCIA...
...ENTRE SABER DÓNDE TIENE LUGAR TU HISTORIA...
...Y ESTAR ALLÍ.

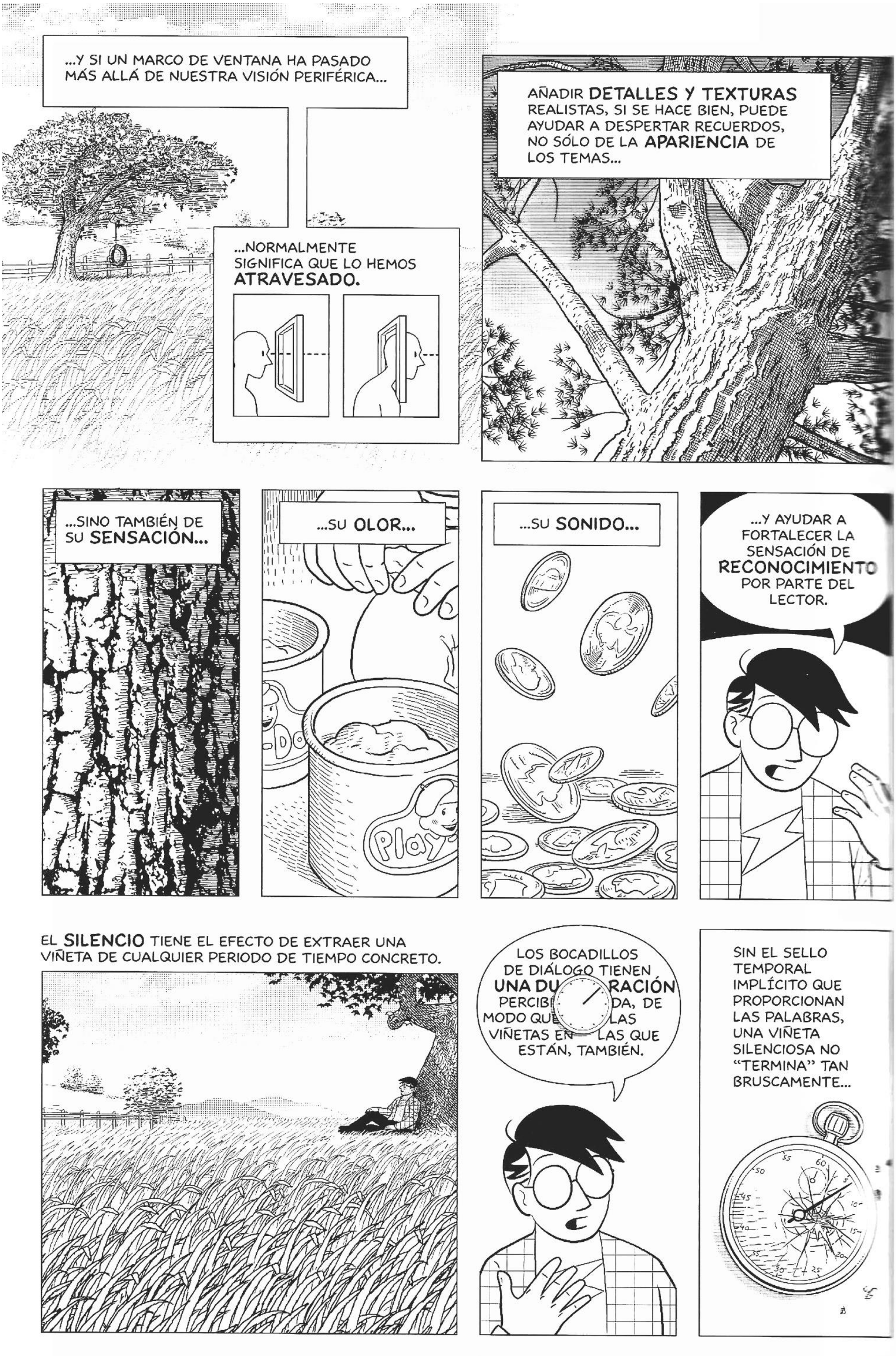
EN EL CAPÍTULO UNO HABLAMOS DE UNA DE DICHAS OPORTUNIDADES PARA DAR A LOS LECTORES UNA SENSACIÓN DE LUGAR: EL "PLANO DE SITUACIÓN".
YA SABES, ESAS VIÑETAS DE PLANO LARGO QUE TE DICEN DÓNDE ESTÁS, NORMALMENTE ANTES DE ACERCARTE AL PROTAGONISTA.
ÉSA, POR EJEMPLO.
BUENO, SI DECIR A TUS LECTORES DÓNDE TIENE LUGAR LA HISTORIA ES TU OBJETIVO PRINCIPAL...
...PROBABLEMENTE PUEDAS PASARTE CON UNA O DOS VIÑETAS DE PLANOS DE SITUACIÓN DIBUJADOS DE FORMA DIRECTA Y ECONÓMICA POR ESCENA.
DESPUÉS PODRÁN SER TODOS PLANOS MEDIOS...
...Y PRIMEROS PLANOS...
...QUE NORMALMENTE EXIGEN MENOS TRABAJO QUE, DIGAMOS, DIBUJAR 700 HOJAS CADA VEZ QUE QUIERES PONER UN ÁRBOL EN LA VIÑETA.
SEA, MIRA ESTO, ¡ES UN GARABATO, POR AMOR DE DIOS! PERO SABES QUE ES UN ÁRBOL BASÁNDOTE EN LAS VIÑETAS ANTERIORES.

POR EL CONTRARIO, SI QUIERES ALGO MÁS QUE CLARIDAD Y EFICACIA...
...TAL VEZ TE PLANTEES ALGUNAS TÉCNICAS AÑADIDAS.
¿Y SI, EN VEZ DE DAR A TUS LECTORES LA SENSACIÓN DE MIRAR UNA ESCENA...?
...¿QUIERES QUE SE SIENTAN RODEADOS POR ELLA?
USTED ESTÁ AQUÍ
X
¿Y SI QUIERES QUE LOS AMBIENTES DE TU HISTORIA PROVOQUEN UN TONO ESPECÍFICO Y SOSTENIDO?
¿Y SI QUIERES QUE ABARQUEN LOS CINCO SENTIDOS, NO SÓLO LA VISTA?
¿Y SI, DE HECHO, TU HISTORIA ES SOBRE EL SITIO QUE ESTÁS DIBUJANDO?
EN ESTE CAPÍTULO, PENSAREMOS EN CÓMO LA ELECCIÓN DE VIÑETA, Y LAS TÉCNICAS DE COMPOSICIÓN, DOCUMENTACIÓN Y DIBUJO PUEDEN AYUDARTE A CONSEGUIR ESOS OBJETIVOS...
...EMPEZANDO CON ALGUNAS LEVES VARIACIONES DEL "PLANO DE SITUACIÓN" TÍPICO.

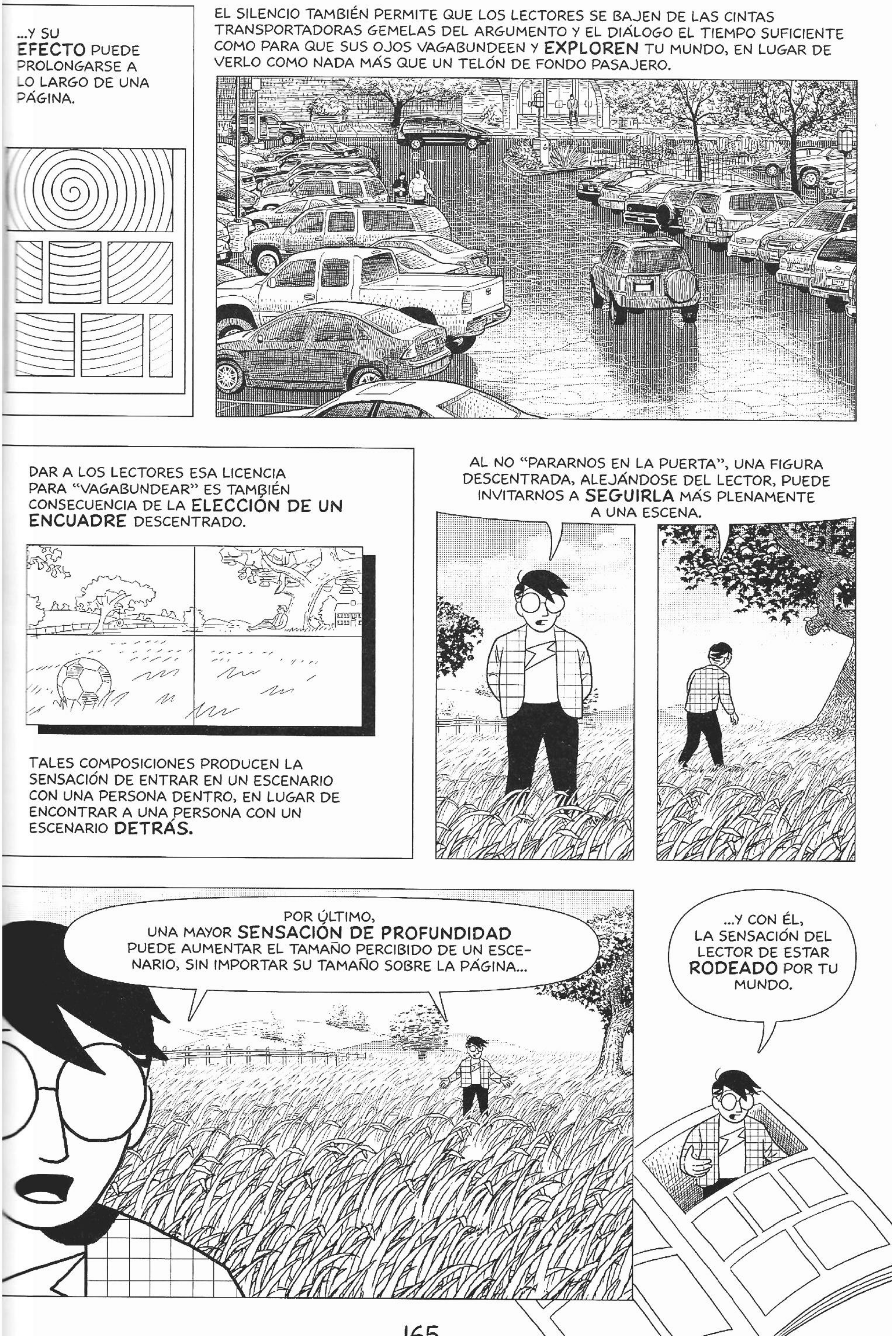
COMPARA LA VIÑETA DE ARRIBA CON LA PRIMERA VIÑETA DE LA PÁGINA 160, Y TAL VEZ NOTES ALGUNAS DIFERENCIAS.
CINCO DIFERENCIAS, INCLUIDAS:
1. LA EXPANSIÓN DE LA VIÑETA HASTA LOS BORDES DE LA PÁGINA, CONOCIDA EN LA INDUSTRIA DE LA IMPRENTA COMO "SANGRE".
2. UN MAYOR NIVEL DE DETALLE REALISTA.
3.
LA FALTA DE UN BOCADILLO DE DIÁLOGO.
SNAP

4. UN ÁNGULO DE CÁMARA MÁS BAJO Y DESCENTRADO.
5. UN AUMENTO DEL SENTIDO DE LA PROFUNDIDAD, TANTO EN TÉRMINOS DE TAMAÑO PERCIBIDO COMO DEL DESVANECIMIENTO DE LOS OBJETOS DISTANTES.
BUENO, YO NO PUEDO LEER TU MENTE*.
PERO APOSTARÍA QUE LA SEGUNDA VERSIÓN DE ESE PLANO PRODUJO UNA EXPERIENCIA DE LECTURA DIFERENTE EN ALGUNOS ASPECTOS SUTILES PERO IMPORTANTES.
LA SANGRE, POR EJEMPLO, TIENDE A ABRIR UNA ESCENA...
...NO SÓLO DEBIDO AL MAYOR TAMAÑO DE LAS VIÑETAS...
...SINO TAMBIÉN PORQUE YA NO ESTÁN COMPLETAMENTE CONTENIDAS POR EL BORDE DE LA VIÑETA Y PUEDEN, BUENO... "SANGRAR" EN NUESTRO MUNDO...
...O TAL VEZ PORQUE ESTAMOS CONDICIONADOS POR LA EXPERIENCIA DE LA VIÑETA COMO VENTANA...

*TODAVÍA.

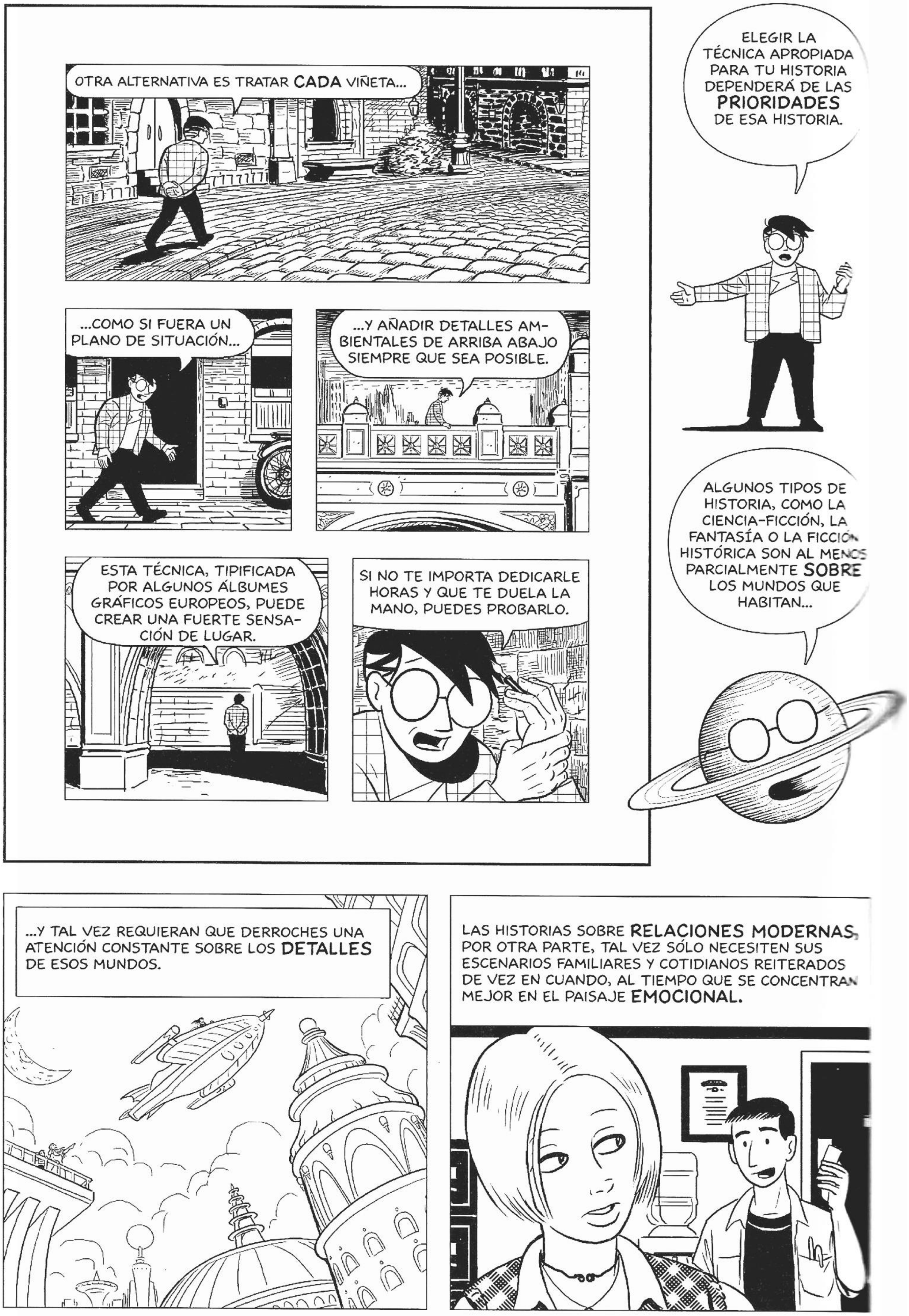


...Y SI UN MARCO DE VENTANA HA PASADO MÁS ALLÁ DE NUESTRA VISIÓN PERIFÉRICA...
...NORMALMENTE SIGNIFICA QUE LO HEMOS ATRAVESADO.
AÑADIR DETALLES Y TEXTURAS REALISTAS, SI SE HACE BIEN, PUEDE AYUDAR A DESPERTAR RECUERDOS, NO SÓLO DE LA APARIENCIA DE LOS TEMAS...
...SINO TAMBIÉN DE SU SENSACIÓN...
...SU OLOR...
...SU SONIDO...
...Y AYUDAR A FORTALECER LA SENSACIÓN DE RECONOCIMIENTO POR PARTE DEL LECTOR.
EL SILENCIO TIENE EL EFECTO DE EXTRAER UNA VIÑETA DE CUALQUIER PERIODO DE TIEMPO CONCRETO.
LOS BOCADILLOS DE DIÁLOGO TIENEN UNA DU RACIÓN PERCIBI DA, DE MODO QUE LAS VIÑETAS EN LAS QUE ESTÁN, TAMBIÉN.
SIN EL SELLO TEMPORAL IMPLÍCITO QUE PROPORCIONAN LAS PALABRAS, UNA VIÑETA SILENCIOSA NO "TERMINA" TAN BRUSCAMENTE...


...Y SU EFECTO PUEDE PROLONGARSE A LO LARGO DE UNA PÁGINA.
EL SILENCIO TAMBIÉN PERMITE QUE LOS LECTORES SE BAJEN DE LAS CINTAS TRANSPORTADORAS GEMELAS DEL ARGUMENTO Y EL DIÁLOGO EL TIEMPO SUFICIENTE COMO PARA QUE SUS OJOS VAGABUNDEEN Y EXPLOREN TU MUNDO, EN LUGAR DE VERLO COMO NADA MÁS QUE UN TELÓN DE FONDO PASAJERO.
DAR A LOS LECTORES ESA LICENCIA PARA "VAGABUNDEAR" ES TAMBIÉN CONSECUENCIA DE LA ELECCIÓN DE UN ENCUADRE DESCENTRADO.
TALES COMPOSICIONES PRODUCEN LA SENSACIÓN DE ENTRAR EN UN ESCENARIO CON UNA PERSONA DENTRO, EN LUGAR DE ENCONTRAR A UNA PERSONA CON UN ESCENARIO DETRÁS.
AL NO "PARARNOS EN LA PUERTA", UNA FIGURA DESCENTRADA, ALEJÁNDOSE DEL LECTOR, PUEDE INVITARNOS A SEGUIRLA MÁS PLENAMENTE A UNA ESCENA.
POR ÚLTIMO, UNA MAYOR SENSACIÓN DE PROFUNDIDAD PUEDE AUMENTAR EL TAMAÑO PERCIBIDO DE UN ESCENARIO, SIN IMPORTAR SU TAMAÑO SOBRE LA PÁGINA...
...Y CON ÉL, LA SENSACIÓN DEL LECTOR DE ESTAR RODEADO POR TU MUNDO.

LA SEGUNDA VERSIÓN DE NUESTRO PLANO DE SITUACIÓN ES UN POCO MENOS EFICAZ, YA QUE DEJA FUERA UN BOCADILLO DE DIÁLOGO QUE —SI ESTO FUERA UNA HISTORIA NORMAL— PRESUMIBLEMENTE TENDRÍA QUE IR EN OTRO SITIO.
PERO, POR LO DEMÁS, NINGUNA DE NUESTRAS MODIFICACIONES EXIGIÓ AMPLIAR LA VIÑETA MÁS ALLÁ DEL TERCIO SUPERIOR DE LA PÁGINA. TODO SIGUE OCURRIENDO EN UNA VIÑETA.
IMAGINA, SIN EMBARGO, QUE TIENES ESPACIO DE SOBRA PARA CONTAR TU HISTORIA; ¿HAY ALGUNA RAZÓN PARA USAR VIÑETAS MÚLTIPLES PARA SITUAR UN ESCENARIO?
UNA ALTERNATIVA ES DIVIDIR UNA ESCENA DE APERTURA EN FRAGMENTOS, USANDO TRANSICIONES ASPECTO A ASPECTO. UNA TÉCNICA POPULAR EN EL CÓMIC JAPONÉS.
EN ESTE MÉTODO, LA ESCENA SE "ENSAMBLA" EN LA MENTE DEL LECTOR.

A MEDIDA QUE LAS NOVELAS GRÁFICAS DE MÁS DE 300 PÁGINAS SE HAN HECHO MÁS COMUNES, ALGUNOS HISTORIETISTAS NORTEAMERICANOS ESTÁN TAMBIÉN EMPEZANDO A EXPLORAR EL POTENCIAL DE LOS PLANOS DE SITUACIÓN MULTI-VIÑETA E INCLUSO MULTI-PÁGINA, CON LA ESPERANZA DE CREAR MUNDOS MÁS PODEROSOS Y MEMORABLES.
BILLIARDS
BARGAIN
DE UN AMANECER DE 3 PÁGINAS POR EL DIBUJANTE DE CÓMIC CANADIENSE SETH, DE VENTILADORES CLYDE LIBRO UNO.
AQUÍ EL LECTOR EXPERIMENTA EL MUNDO DE LA MISMA MANERA QUE LO HARÍA EN LA "VIDA REAL".
MIRANDO ALREDEDOR... ARRIBA... ABAJO...
CUALQUIER COSA QUE PILLA EL OJO.
UN PEDAZO CADA VEZ.
ESTO DA UN AIRE DE EXPERIENCIA DE PRIMERA MANO Y REFUERZA LA ILUSIÓN DE VAGAR A TRAVÉS DE UNA ESCENA.
Y CUANDO NO SE VE A NADIE, COMO EN LA PÁGINA SUPERIOR, TU LECTOR ES LIBRE DE ENTABLAR UNA RELACIÓN PERSONAL CON TU MUNDO INCLUSO ANTES QUE TUS PERSONAJES.
LAS SECUENCIAS MULTI-VIÑETA TAMBIÉN TE DAN TIEMPO DE CONSTRUIR UN TONO ESPECÍFICO PARA TUS MUNDOS, UN PROCESO QUE LLEVA TIEMPO CONSEGUIR EN CUALQUIER MEDIO NARRATIVO.

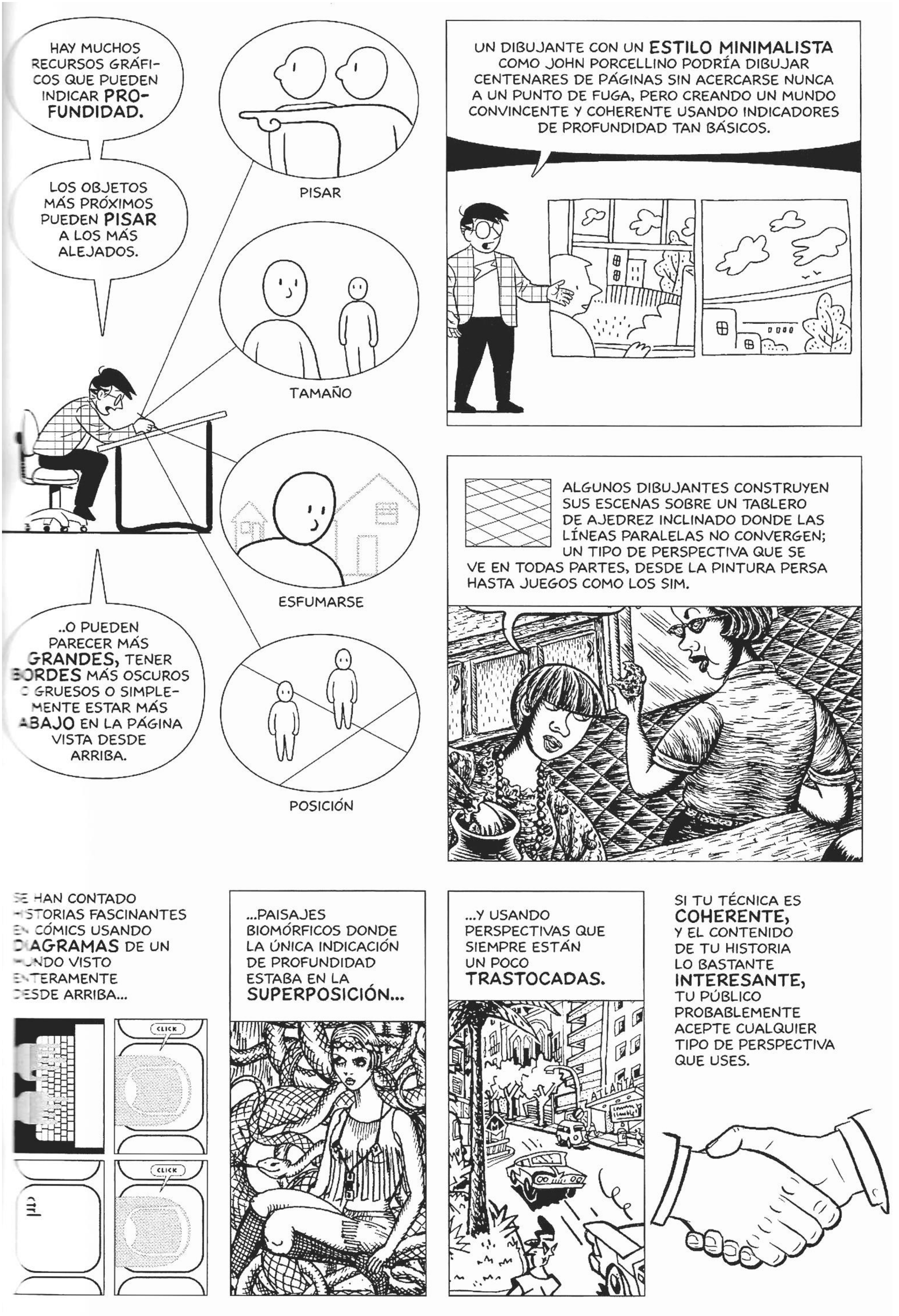

OTRA ALTERNATIVA ES TRATAR CADA VIÑETA...
...COMO SI FUERA UN PLANO DE SITUACIÓN...
...Y AÑADIR DETALLES AMBIENTALES DE ARRIBA ABAJO SIEMPRE QUE SEA POSIBLE.
ESTA TÉCNICA, TIPIFICADA POR ALGUNOS ÁLBUMES GRÁFICOS EUROPEOS, PUEDE CREAR UNA FUERTE SENSACIÓN DE LUGAR.
SI NO TE IMPORTA DEDICARLE HORAS Y QUE TE DUELA LA MANO, PUEDES PROBARLO.
ELEGIR LA TÉCNICA APROPIADA PARA TU HISTORIA DEPENDERÁ DE LAS PRIORIDADES DE ESA HISTORIA.
ALGUNOS TIPOS DE HISTORIA, COMO LA CIENCIA-FICCIÓN, LA FANTASÍA O LA FICCIÓN HISTÓRICA SON AL MENOS PARCIALMENTE SOBRE LOS MUNDOS QUE HABITAN...
...Y TAL VEZ REQUIERAN QUE DERROCHES UNA ATENCIÓN CONSTANTE SOBRE LOS DETALLES DE ESOS MUNDOS.
LAS HISTORIAS SOBRE RELACIONES MODERNAS, POR OTRA PARTE, TAL VEZ SÓLO NECESITEN SUS ESCENARIOS FAMILIARES Y COTIDIANOS REITERADOS DE VEZ EN CUANDO, AL TIEMPO QUE SE CONCENTRAN MEJOR EN EL PAISAJE EMOCIONAL.

DETALLES DE FONDO DE LAS CINCO PRIMERAS TIRAS DIARIAS DE PEANUTS POR CHARLES SCHULZ (1950).

VIÑETAS DEL DESOLADOR PERO PRECIOSO "THE AGES OF CONDOS", DE RICK GEARY EN 1980.

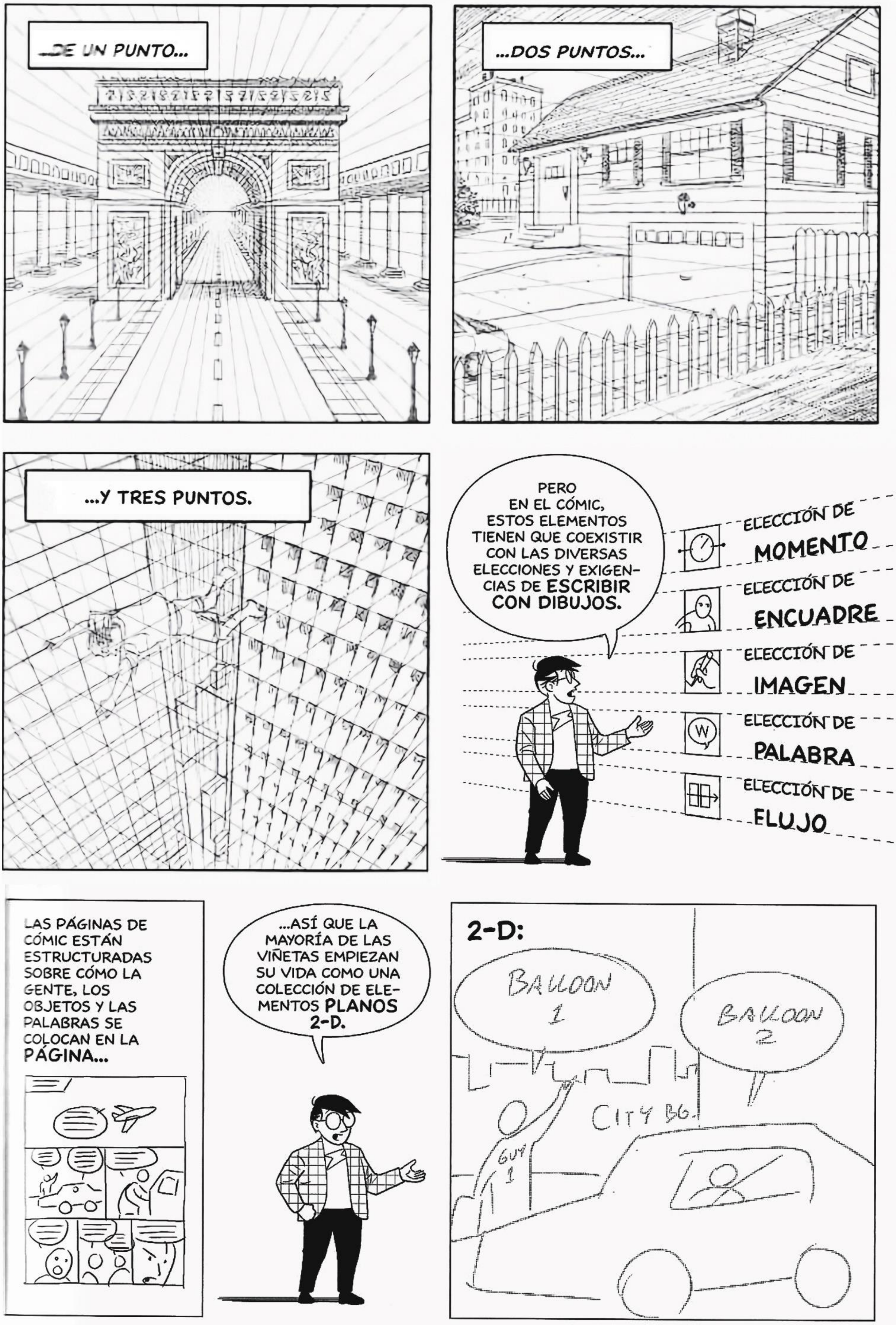
VER CRÉDITOS ARTÍSTICOS, PÁGINA 258.

PARA HACER TUS MUNDOS VISUALMENTE CREÍBLES, TENDRÁS QUE AFRONTAR EL PROBLEMA DE DIBUJAR ESCENAS EN PERSPECTIVA.
ES UN PROBLEMA QUE ASUSTA A MUCHOS DIBUJANTES.
AFORTUNADAMENTE, DIBUJAR EN PERSPECTIVA NO TIENE QUE SER TAN DIFÍCIL.
¡DE HECHO, BIEN MIRADO, PUEDE SER DIVERTIDO!
LA PALABRA "PERSPECTIVA" SE ASOCIA A MENUDO CON LAS "LÍNEAS DE HORIZONTE" Y LOS "PUNTOS DE FUGA" DE LA PERSPECTIVA OCCIDENTAL...
THIS SPACE FOR RENT
...PERO PUEDE REFERIRSE A CUALQUIER INTENTO DE REPRESENTAR UN MUNDO 3-D SOBRE UNA SUPERFICIE 2-D COMO ESTA PÁGINA.



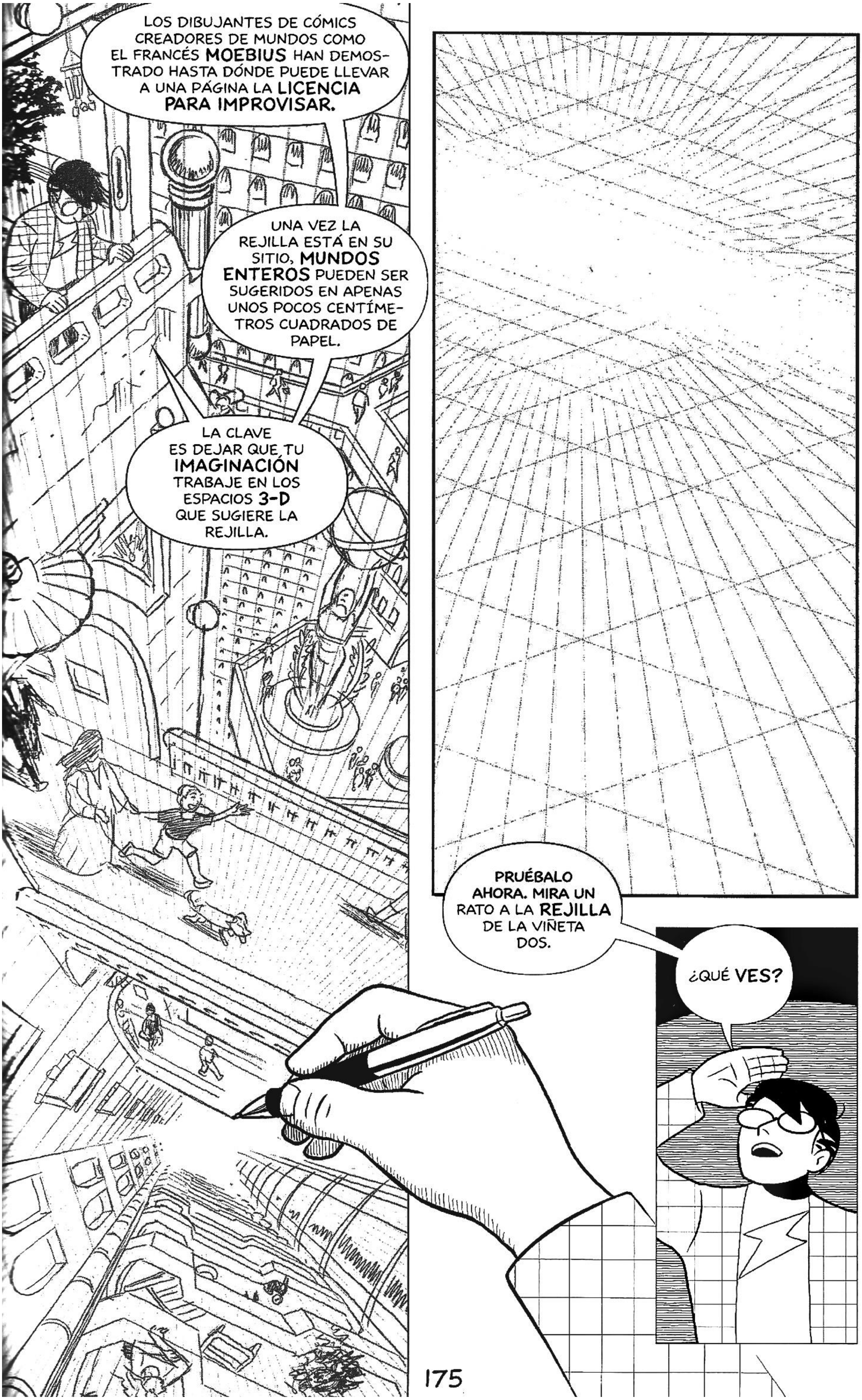
ETAS DOS-SEIS: DIBUJOS DE JOHN PORCELLINO, DEBBIE DRECHSLER, ARD MCGUIRE, GARY PANTER Y MARISCAL (VER CRÉDITOS STICOS, PÁGINA 258).

PERSPECTIVE! FOR COMIC BOOK ARTISTS ESTÁ EN FORMA DE CÓMIC, COMO ESTE LIBRO, Y LO RECOMIENDO ENCARECIDAMENTE (VER BIBLIOGRAFÍA).



...DE UN PUNTO...
...DOS PUNTOS...
...Y TRES PUNTOS.
PERO EN EL CÓMIC, ESTOS ELEMENTOS TIENEN QUE COEXISTIR CON LAS DIVERSAS ELECCIONES Y EXIGENCIAS DE ESCRIBIR CON DIBUJOS.
ELECCIÓN DE MOMENTO
ELECCIÓN DE ENCUADRE
ELECCIÓN DE IMAGEN
ELECCIÓN DE PALABRA
ELECCIÓN DE FLUJO
LAS PÁGINAS DE CÓMIC ESTÁN ESTRUCTURADAS SOBRE CÓMO LA GENTE, LOS OBJETOS Y LAS PALABRAS SE COLOCAN EN LA PÁGINA...
...ASÍ QUE LA MAYORÍA DE LAS VIÑETAS EMPIEZAN SU VIDA COMO UNA COLECCIÓN DE ELEMENTOS PLANOS 2-D.
2-D:
BALLOON 1
BALLOON 2
CITY BG.
GUY 1

Y ES SÓLO DESPUÉS DE QUE ESAS RELACIONES ESTÉN ESTABLECIDAS QUE SE TIENDE LA REJILLA...
...Y UNA ESCENA MÁS PLENAMENTE TRIDIMENSIONAL EMPIEZA A EMERGER.
3-D:
ROOM FOR ONE MORE?
SURE! GET IN!
ASÍ QUE EL PRIMER TRABAJO DE LA PERSPECTIVA ES SERVIR AL ESQUEMA DE LA PÁGINA Y MEJORAR LA HISTORIA, Y A VECES ESO NO DEJA MUCHO ESPACIO A LA IMPROVISACIÓN.
EN OTRAS VIÑETAS, SIN EMBARGO, LOS ELEMENTOS REQUERIDOS SON MÍNIMOS Y EL MARGEN PARA LA IMPROVISACIÓN ES GRANDE...
CITY
HANS
PETER
...¡Y ES ENTONCES CUANDO TU IMAGINACIÓN PUEDE IMPONERSE!


LOS DIBUJANTES DE CÓMICS CREADORES DE MUNDOS COMO EL FRANCÉS MOEBIUS HAN DEMOSTRADO HASTA DÓNDE PUEDE LLEVAR A UNA PÁGINA LA LICENCIA PARA IMPROVISAR.
UNA VEZ LA REJILLA ESTÁ EN SU SITIO, MUNDOS ENTEROS PUEDEN SER SUGERIDOS EN APENAS UNOS POCOS CENTÍMETROS CUADRADOS DE PAPEL.
LA CLAVE ES DEJAR QUE TU IMAGINACIÓN TRABAJE EN LOS ESPACIOS 3-D QUE SUGIERE LA REJILLA.
PRUÉBALO AHORA. MIRA UN RATO A LA REJILLA DE LA VIÑETA DOS.
¿QUÉ VES?

LA IMAGINACIÓN Y LA IMPROVISACIÓN PUEDEN AYUDARTE CON LAS ESCENAS REALISTAS TANTO COMO CON LAS FANTÁSTICAS...
...PERO SI BUSCAS UNA FUERTE SENSACIÓN DE REALISMO...
...TAMBIÉN TENDRÁS QUE DOCUMENTARTE.
PAF!
SI ESO TE SUENA TAN DIVERTIDO COMO UNA ENDODONCIA, NO ERES EL ÚNICO.
MUCHOS ARTISTAS POR LO DEMÁS DE TALENTO, TIENDEN A ESCAMOTEAR LA DOCUMENTACIÓN, ESPECIALMENTE CUANDO HAY QUE ENTREGAR...
TICK! TICK!
¡LO CONSEGUIRÉ! ¡LO CONSEGUIRÉ!
...CON RESULTADOS PREDECIBLEMENTE FLOJOS, AUNQUE PASABLES.
PERO UN PEQUEÑO ESFUERZO EN EL DEPARTAMENTO DE DOCUMENTACIÓN DA PARA MUCHO.
UNA BUENA DOCUMENTACIÓN PUEDE MARCAR LA DIFERENCIA ENTRE UNA GASOLINERA GENÉRICA...
GAS
GAS
SNACKS
...Y OTRA QUE CONECTA CON LOS RECUERDOS Y EXPERIENCIAS DE TUS LECTORES.

O ENTRE UN EDIFICIO VULGAR...
...Y OTRO CON CARÁCTER Y CREDIBILIDAD.
INCLUSO CUANDO SE TRABAJA EN ESTILOS CARICATURESCOS MINIMALISTAS, UNA BUENA DOCUMENTACIÓN PUEDE AYUDARTE A ENCONTRAR LA ESENCIA DE UNA LOCALIZACIÓN...
...Y GRACIAS A LA RED, AHORA LOS DIBUJANTES PUEDEN ENCONTRAR REFERENCIAS FOTOGRÁFICAS DE CUALQUIER COSA, DESDE OSOS HORMIGUEROS HASTA ZINNIAS, EN UN MINUTO.
PERO, SI NECESITAS DIBUJAR ALGO QUE TENGAS A UN PASEO DE DISTANCIA...
...MERECE LA PENA SACAR ALGUNAS FOTOS EN DIRECTO...
...O INCLUSO HACER DIBUJOS SOBRE EL TERRENO.
TÓMATE ALGÚN TIEMPO PARA PERDERTE EN LOS PAISAJES QUE DIBUJAS...
...Y TUS LECTORES TAMBIÉN LO HARÁN.

¿QUIERES SABER EL SECRETO DE DIBUJAR FONDOS EXCELENTES?
¡NO PIENSES EN ELLOS COMO "FONDOS"!
ESTO SON AMBIENTES. LOS SITIOS DONDE EXISTEN TUS PERSONAJES...
...NO SÓLO FONDOS QUE PONER DETRÁS DE ELLOS SIN DARLE IMPORTANCIA.
DEMASIADOS DIBUJANTES LO OLVIDAN Y SE CONVIERTEN EN LO QUE EISNER LLAMÓ "ESCLAVOS DEL PRIMER PLANO", CIÑÉNDOSE A LA ÚNICA COSA –GENTE– QUE ESTÁN SEGUROS QUE SABEN DIBUJAR...

TEMEROSOS DE QUE SI ECHAN LA "CÁMARA" ATRÁS TENGAN QUE DIBUJAR UNA DOCENA DE COSAS QUE NO HAN DIBUJADO NUNCA.
BEETHOVEN
QUIENES HAN ACEPTADO ESE DESAFÍO, SIN EMBARGO, HAN CAMBIADO LA HISTORIA DEL CÓMIC CON LOS MUNDOS QUE HAN CREADO.
DIBUJO DE HAYAO MIYAZAKI (VER CRÉDITOS ARTÍSTICOS, PÁGINA 258).
Y TÚ TAMBIÉN PUEDES.
RECUERDA DEJAR QUE TUS LECTORES ENTREN EN TU MUNDO...
...HAGAN ESE MUNDO ÚNICO...
...Y LES DÉ UNA RAZÓN PARA VOLVER UNA Y OTRA VEZ.

NOTAS

CAPÍTULO CUATRO
CONSTRUIR MUNDOS

PÁGINAS 158-159 - ¿CUÁNTO ES SUFICIENTE?

ABRO ESTE CAPÍTULO CON ALGUNAS VIÑETAS MUY TRABAJADAS, PERO ESPERO NO ESTAR ASUSTANDO A NADIE. SÍ, PUEDES CREAR UNA FUERTE SENSACIÓN DE LUGAR SIN PASAR UN DÍA EN CADA VIÑETA (Y ESTA DOBLE ME LLEVÓ UNA SEMANA, ASÍ QUE LO DIGO LITERALMENTE). LA RAZÓN POR LA QUE HE PUESTO EL TRABAJO DURO PARA EMPEZAR ES PORQUE EL PROMEDIO DE DIBUJANTES QUE APLICAN MUY POCO ESFUERZO AL AMBIENTE FRENTE A LOS QUE PONEN DEMASIADO ES APROXIMADAMENTE DE NOVENTA Y NUEVE A UNO. TODOS ENCONTRAMOS EXCUSAS PARA ESCAMOTEAR LO QUE LLAMAMOS DESPECTIVAMENTE "FONDOS", Y ESTE CAPÍTULO ES MI INTENTO DE CONTRARRESTAR ESA TENDENCIA.

PÁGINAS 162-163 – PLANOS DE SITUACIÓN HIPERMUSCULADOS

HABRÍA QUE OBSERVAR QUE NO HAY NADA TÉCNICAMENTE MALO EN EL PRIMER PLANO DE SITUACIÓN QUE MUESTRO EN LA PÁGINA 160. ES CLARO Y COMPLETO. LOS CINCO CAMBIOS PRESENTADOS EN LA VERSIÓN POTENCIADA DE LA PÁGINA 162 NO PRETENDEN ARREGLAR NADA; SÓLO SON ALTERNATIVAS PARA LLEVAR EL PLANO DE SITUACIÓN A UN NIVEL DISTINTO, CINCO HERRAMIENTAS QUE ESTÁN DISPONIBLES SI QUIERES USARLAS. NO TENGO NADA EN CONTRA DE QUIEN PREFIERA LA PRIMERA VERSIÓN.

PÁGINA 164 – VIÑETAS 7-9 – SILENCIO Y LONGITUD

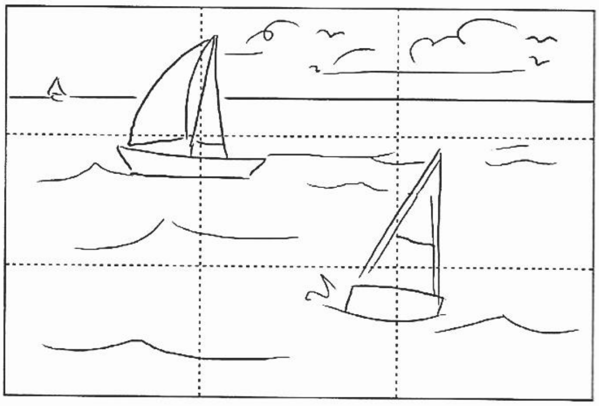
LA LONGITUD DE UNA HISTORIA PUEDE AFECTAR A LA INTENCIÓN DE UN DIBUJANTE DE INCLUIR VIÑETAS SILENCIOSAS. LA LONGITUD RELATIVAMENTE CORTA DE LOS COMIC BOOKS AMERICANOS HA HECHO QUE LAS VIÑETAS SILENCIOSAS SEAN RARAS DURANTE AÑOS, MIENTRAS QUE EL MANGA, CON SUS GRUESAS REVISTAS DESTINADAS A GRUESAS RECOPILACIONES, SE REGODEABA EN LARGAS SECUENCIAS SILENCIOSAS DE FORMA HABITUAL. PERO INCLUSO UNA HISTORIA CORTA SE PUEDE BENEFICIAR DE ALGUNA PAUSA OCASIONAL EN LA BANDA SONORA.

PÁGINA 165 – LICENCIA PARA VAGAR

ESTO SE RELACIONA CON LA DISCUSIÓN DEL ENCUADRE EN LA PÁGINA 25. CUANDO UN PERSONAJE ESTÁ EN PLENO CENTRO, ENTONCES LA VIÑETA TRATA DE ESE PERSONAJE Y TODO LO DEMÁS ES "FONDO"; NO TENEMOS QUE OLER LA HIERBA O SENTIR LA BRISA PORQUE NUESTRO PROTAGONISTA LO HARÁ POR NOSOTROS. PERO CUANDO ESA MIRILLA IMAGINARIA DEL ENCUADRE APUNTA AL ESPACIO VACÍO, ENTONCES LA VIÑETA ES –AL MENOS PARCIALMENTE– **SOBRE** ESE ESPACIO, Y EXPLORARLO SERÁ EL PRIMER IMPULSO DEL LECTOR.

LA IDEA DE NO DETENER AL LECTOR EN LA PUERTA ES TAMBIÉN COHERENTE CON LA "REGLA DE LOS TERCIOS", UNA TÉCNICA UTILIZADA EN ARTE Y FOTOGRAFÍA PARA CONSEGUIR COMPOSICIONES MÁS DINÁMICAS Y AGRADABLES. LA REGLA SOSTIENE QUE SI DIVIDES TU IMAGEN EN TRES SECCIONES EN VERTICAL Y EN HORIZONTAL Y PONES TUS PUNTOS DE INTERÉS EN LAS INTERSECCIONES DE ESAS LÍNEAS, LAS COMPOSICIONES QUEDARÁN MEJORADAS. NO HAY NINGUNA PRUEBA DE SEMEJANTES REGLAS, POR SUPUESTO, PERO TAL VEZ QUIERAS PROBARLA Y VER SI TE GUSTAN LOS RESULTADOS. DAVE GIBBONS, CÉLEBRE POR *WATCHMEN*, HA MENCIONADO USAR LA REGLA EN ALGUNAS VIÑETAS.

(VER EN LA BIBLIOGRAFÍA EL LIBRO *ARTISTS ON COMIC ART*).



PARA UNOS CÁLCULOS MÁS DENSOS Y OTRA TEORÍA DE LO QUE QUEDA BIEN, TAL VEZ QUIERAS VER LA SIEMPRE POPULAR "SECCIÓN ÁUREA" Y VER QUÉ RESULTADOS PUEDE PRODUCIR EN TU TRABAJO. RECUERDA SIEMPRE, SIN EMBARGO, QUE SI NO TE PARECE BIEN, DA IGUAL CUÁNTAS TEORÍAS (INCLUIDAS LAS MÍAS) TE DIGAN QUE ES BUENO. DIBUJA CON LOS OJOS, NO CON LOS OÍDOS.

PÁGINA 166 – FRAGMENTOS Y LOS SENTIDOS

EN LAS PÁGINAS 88-89 DE *ENTENDER EL CÓMIC*, SUGIERO QUE LAS TRANSICIONES FRAGMENTADAS COMO ÉSTA TAMBIÉN PUEDEN RECORDAR OTROS SENTIDOS, YA QUE LA ACTIVIDAD MENTAL QUE LOS UNE NO TIENE POR QUÉ SER ENTERAMENTE VISUAL, SINO QUE TAMBIÉN PUEDE BASARSE EN OTROS SENTIDOS.

PÁGINA 168, ÚLTIMA VIÑETA – ...¡PERO NO USES ESTO COMO EXCUSA!

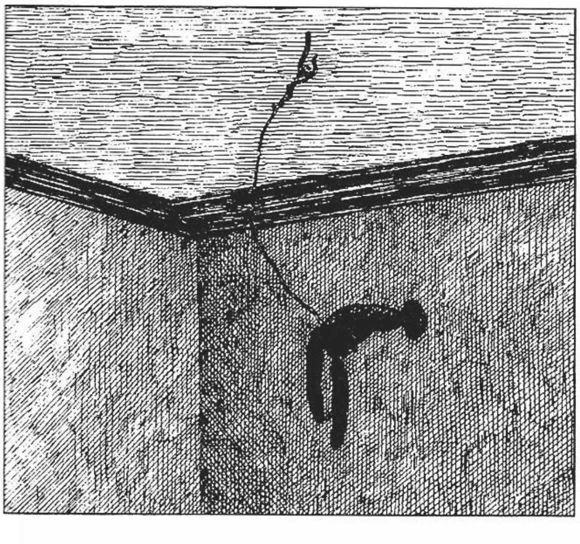
INCLUSO LOS ESCENARIOS COTIDIANOS COMO OFICINAS Y APARTAMENTOS PUEDEN SER VISUALMENTE RICOS, ASÍ QUE NO ESCAMOTEES DEMASIADO EN ESOS AMBIENTES. INCLUSO EN ESCENAS DONDE EL PÚBLICO ESTÁ MUCHO MÁS INTERESADO EN LO QUE LOS PERSONAJES ESTÁN DICIENDO QUE EN DÓNDE ESTÁN, UN POCO DE ATENCIÓN AL DETALLE QUE LOS RODEA PUEDE AYUDAR A EVOCAR UN TONO, A CONECTAR CON LOS RECUERDOS SENSORIALES DEL LECTOR O A RECORDAR AL LECTOR EL CONTEXTO MÁS AMPLIO EN QUE ESTÁ TENIENDO LUGAR LA CONVERSACIÓN.

NO HACE FALTA QUE LLEGUES TAN LEJOS COMO DEREK KIRK KIM:

...PERO AL MENOS PLANTÉATE LAS POSIBILIDADES.

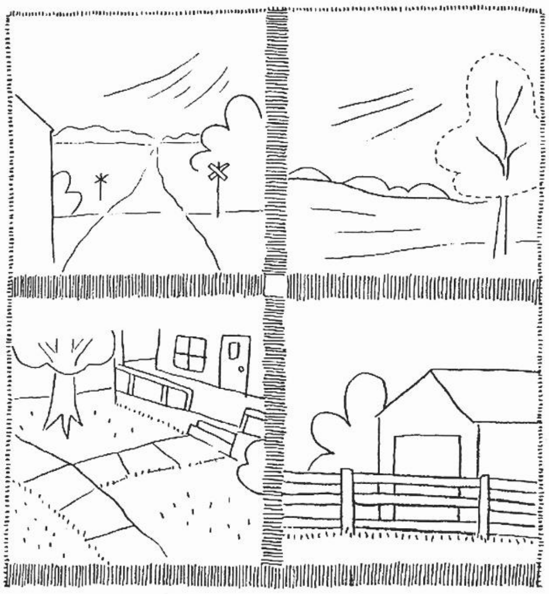
PÁGINA 169, ÚLTIMA VIÑETA – HISTORIAS SOBRE EL LUGAR

LA HISTORIA SILENCIOSA DE EDWARD GOREY "EL ALA OESTE" ES OTRO CÓMIC (BUENO, YO LO LLAMO CÓMIC) QUE TRATA SOBRE UN LUGAR Y POCO MÁS. SE ENCUENTRA EN SU COLECCIÓN *AMPHIGOREY* (VALDEMAR, 2002).



PÁGINA 171, VIÑETA 2 – JOHN PORCELLINO

LOS CÓMICS DE PORCELLINO TRANSMITEN UNA SENSACIÓN MUY FUERTE DE LUGAR SIN CASI NINGÚN REALISMO, PERO TIENE MUCHO OJO PARA LOS DETALLES Y FRECUENTEMENTE INCLUYE –CON APENAS UNAS POCAS LÍNEAS– OBJETOS QUE PROVOCAN RECUERDOS EN EL LECTOR QUE A UN DIBUJANTE CON UN ESTILO MÁS TRABAJADO SE LE PODRÍAN HABER PASADO. YA QUE YO EMPIEZO CON IMÁGENES TAN DETALLADAS, ES IMPORTANTE OBSERVAR QUE ALGUNOS DIBUJANTES CONSIGUEN EL EFECTO CON MUCHAS MENOS LÍNEAS.



PÁGINA 174, VIÑETA UNO – GUÍAS PARA LA PERSPECTIVA

LOS LÁPICES AZULES NO REPRODUCIBLES SON ESPECIALMENTE ÚTILES PARA DIBUJAR GUÍAS. NO DISTRAEN DE OTROS LÁPICES Y NO TIENEN QUE SER BORRADOS PORQUE LAS TÉCNICAS DE PRE-IMPRESIÓN TRADICIONALES NO LOS CAPTAN MIENTRAS QUE LA PRE-IMPRESIÓN DIGITAL PUEDE ELIMINARLOS FÁCILMENTE. VER EL CAPÍTULO CINCO Y SUS NOTAS PARA MÁS INFORMACIÓN SOBRE DICHAS HERRAMIENTAS.

PÁGINAS 176-177 – DOCUMENTARSE

CUANDO QUIERES CAPTAR BIEN LOS DETALLES, TUS OPCIONES DE DOCUMENTACIÓN INCLUYEN:

- ACUDIR A LA FUENTE Y DIBUJARLA.
- ACUDIR A LA FUENTE Y HACER BOCETOS EN LOS QUE PUEDAS BASARTE CUANDO LA DIBUJES LUEGO.
- ACUDIR A LA FUENTE Y SACAR UNA FOTO PARA USARLA COMO REFERENCIA DETALLADA (O COPIA DIRECTA, SI ES LO APROPIADO).
- ENCONTRAR UNA FOTO DE CATÁLOGO EN LA RED QUE PUEDAS COMPRAR POR POCO DINERO Y USARLA COMO REFERENCIA DETALLADA (O COPIA DIRECTA, SI ES LO APROPIADO).
- ENCONTRAR UNA FOTO EN LA RED Y USARLA COMO REFERENCIA PARA UN DIBUJO ORIGINAL (PERO NO COPIADA DIRECTAMENTE, YA QUE NO ES TU FOTO).

SI TIENES TIEMPO Y ESTÁS CERCA DE TU FUENTE (POR EJEMPLO, UNA BOCA DE INCENDIOS), SIEMPRE ES PREFERIBLE EMPEZAR CERCA DE LO ALTO DE LA LISTA. DIBUJAR DEL NATURAL SIGUE SIENDO EL MEJOR CAMINO A SEGUIR EN LA MAYORÍA DE LAS SITUACIONES. PERO SIENDO REALISTAS, A LA MAYORÍA DE NOSOTROS –YO INCLUIDO– NOS CUESTA HOY EN DÍA NO IR DIRECTAMENTE A LA RED Y AHORRAR TIEMPO.

PERSONALMENTE, CREO QUE COPIAR DE TUS PROPIAS FOTOS, O DE FOTOS DE CATÁLOGO QUE HAS COMPRADO EN LA RED, ES LEGÍTIMO SI DE VERDAD ES LA MEJOR IMAGEN PARA EL TRABAJO. EL APARCAMIENTO DE LA

PÁGINA 165 ERA DE UNA FOTO QUE SAQUÉ, POR EJEMPLO, Y EL EDIFICIO EN LA PÁGINA 177 ESTÁ SACADO DE UNA FOTO QUE COMPRÉ POR 3$ EN ISTOCKPHOTO.COM. EN AMBOS CASOS, TARDÉ MUCHO BUSCANDO HASTA ENCONTRAR LA CORRECTA.

COPIAR NO ESTÁ BIEN SI ESTÁS USANDO LA FOTO DE OTRA PERSONA SIN PERMISO, PERO SIEMPRE QUE HAGAS ALGO NUEVO Y SÓLO ESTÉS USANDO LA FOTO COMO REFERENCIA GENERAL (TAL Y COMO YO HICE CON EL TAJ MAHAL EN LA PÁGINA 177, POR EJEMPLO), ESTARÁS EN TERRENO SEGURO, TANTO LEGAL COMO ÉTICAMENTE.

PÁGINA 178 – PERSONAJE Y AMBIENTE: UNA TEORÍA DE LA SEPARACIÓN

LAS LÍNEAS QUE USAS PARA DIBUJAR UN PERSONAJE SON DISTINTAS DE LAS LÍNEAS QUE USAS PARA DIBUJAR EL ENTORNO EN EL QUE VIVE. SIRVEN A PROPÓSITO DIFERENTES Y LOS LECTORES LAS LEEN DE FORMA DISTINTA. CUANDO LOS LECTORES VEN LAS LÍNEAS QUE CONFORMAN LOS OJOS DE UN PERSONAJE, POR EJEMPLO, ESTÁN MIRANDO MÁS ALLÁ DE ESOS OJOS A LOS PENSAMIENTOS Y EMOCIONES QUE REVELAN; TAL VEZ INCLUSO TENGAN UNA SENSACIÓN DE PARTICIPACIÓN EN LA VIDA INTERIOR DE ESE PERSONAJE Y DE IMPLICACIÓN CON SU DESTINO. CUANDO VEN LAS LÍNEAS QUE CONFORMAN UNA PARED DE LADRILLOS, POR SU PARTE, ES MÁS PROBABLE QUE SE PREGUNTEN CÓMO ES LA PARED AL CONTACTO O QUE SE FIJEN EN CÓMO CAEN LAS SOMBRAS SOBRE ELLA. LA PARED PERTENECE AL REINO DE LOS SENTIDOS –VISTA, SONIDO, TACTO, SABOR, OLOR–, PERO NO A LOS REINOS DE LA EMOCIÓN O LA IDENTIDAD.

EN LA MAYORÍA DE LOS CÓMICS, LOS ESTILOS DE DIBUJO NO VARÍAN MUCHO ENTRE PERSONAJE Y ENTORNO. SEA UN CARTERO O EL CAMIÓN QUE ESTÁ CONDUCIENDO, LA MAYORÍA DE LOS DIBUJANTES UTILIZAN APROXIMADAMENTE EL MISMO ESTILO EN AMBOS. PERO, SI TE FIJAS ATENTAMENTE, TAL VEZ NOTES SUTILES DIFERENCIAS. SIN PRETENDERLO CONSCIENTEMENTE, CREO QUE MUCHOS DIBUJANTES TIENDEN A HACER QUE SUS PERSONAJES SEAN UN POCO MÁS CONCEPTUALIZADOS, CARICATURESCOS O EXAGERADOS, MIENTRAS QUE LOS DETALLES AMBIENTALES COMO LOS EDIFICIOS Y LAS NUBES PERMANECEN MÁS PRÓXIMOS A LAS PROPORCIONES, CONTORNOS Y SOMBREADO DE SUS CONTRAPARTIDAS DE LA VIDA REAL.

UNOS POCOS DIBUJANTES HAN REFLEJADO ESA DIVISIÓN DE FORMA MÁS VISIBLE, SIN EMBARGO, DIBUJANDO NORMALMENTE PERSONAJES DELIBERADAMENTE CARICATURESCOS COMBINADOS CON FONDOS REALISTAS Y CUIDADOSAMENTE EJECUTADOS. EN *ENTENDER EL CÓMIC*, PÁGINAS 42-44, HABLÉ SOBRE LOS POSIBLES BENEFICIOS DE ESTA TÉCNICA, OBSERVANDO CÓMO ALGUNOS DIBUJANTES DE MANGA LA HABÍAN USADO. LA IDEA DETRÁS DE LO QUE LLAMABA EL "EFECTO MÁSCARA" ERA QUE LOS PERSONAJES DIBUJADOS DE FORMA SIMPLE FACILITABAN LA IDENTIFICACIÓN (UN FENÓMENO DEL QUE HABÍA HABLADO EN LAS 12 PÁGINAS ANTERIORES DE E. C.), MIENTRAS QUE LOS DETALLES EJECUTADOS DE FORMA MÁS REALISTA DE SU MUNDO EVOCABAN LAS EXPERIENCIAS SENSORIALES DE ESOS PERSONAJES DE FORMA MÁS EFICAZ. "UN CONJUNTO DE LÍNEAS PARA VER. OTRO CONJUNTO DE LÍNEAS PARA SER".

DESDE QUE ESCRIBÍ SOBRE EL EFECTO MÁSCARA EN 1993, HE COMPLICADO AÚN MÁS LAS COSAS CON CUATRO NIVELES DISTINTOS DE IDENTIFICACIÓN:

PERSONAJES:

LAS CRIATURAS HUMANAS O HUMANOIDES CON LAS QUE ESPERAMOS IDENTIFICARNOS Y A LAS QUE ASIGNAMOS PERSONALIDADES, MOTIVOS Y EMOCIONES.

EXTENSIONES:

ROPAS, HERRAMIENTAS, ARMAS Y OTROS OBJETOS VESTIDOS O USADOS POR PERSONAJES QUE SIRVEN COMO EXTENSIONES DE SUS IDENTIDADES (POR EJEMPLO, NO VEMOS A NUESTRO TÍO JACK Y DECIMOS, "OH, AHÍ ESTÁ EL TÍO JACK Y SUS ROPAS, SUS GAFAS Y SU TELÉFONO MÓVIL"; PERCIBIMOS TODAS ESAS COSAS COMO PARTE DE LA IDENTIDAD DEL TÍO JACK Y SÓLO DECIMOS "OH, AHÍ ESTÁ EL TÍO JACK").

ENTIDADES PROPIAS:

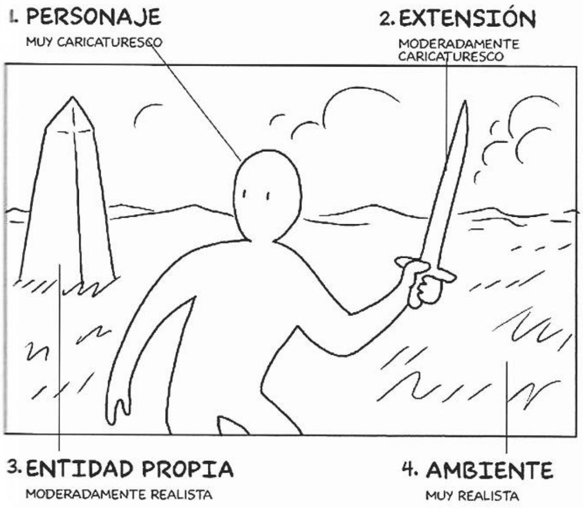
OBJETOS, ANIMALES O PLANTAS QUE TIENEN UNA FORMA E IDENTIDAD PROPIA, SEPARADA DE LOS PERSONAJES, PERO NINGÚN MOTIVO O EMOCIÓN PERCIBIDOS. UN COCHE, UN SOFÁ, UN CACTUS EN UNA MACETA, UNA SEÑAL DE STOP, UN ELEFANTE DORMIDO. COSAS QUE PODRÍA DECIRSE QUE TIENEN UNA "PERSONALIDAD", PERO SÓLO EN EL SENTIDO METAFÓRICO ("OH, QUÉ TROFEO TAN TRISTE"), NO EN EL SENTIDO DE UNA VIDA INTERIOR.

AMBIENTES:

OCASOS, CORDILLERAS MONTAÑOSAS, HIERBA, SOMBRAS, MUROS, MASAS DE AGUA... SUSTANCIAS A LAS QUE EL PERSONAJE ES PROBABLE QUE REACCIONE SÓLO COMO EXPERIENCIAS SENSORIALES, NO COMO ENTIDADES PROPIAS.

COMO ESTAS CATEGORÍAS SE BASAN EN LA PERCEPCIÓN DEL LECTOR, EL ESTATUS DE ALGO EN UNA CATEGORÍA PUEDE CAMBIAR SI SU PERCEPCIÓN CAMBIA. UN TELÉFONO MÓVIL PLANTADO EN UNA MESA Y SIN USAR PUEDE VERSE COMO UNA ENTIDAD PROPIA; UN COCHE QUE SE LEVANTA SOBRE LAS RUEDAS TRASERAS Y EMPIEZA A HABLAR PODRÍA VERSE COMO UN PERSONAJE; UN PERSONAJE QUE MUERE Y SE CONVIERTE EN UN ESQUELETO PODRÍA VERSE COMO UNA ENTIDAD PROPIA.

SI EL EFECTO MÁSCARA SE APLICARA A LOS CUATRO, ENTONCES, EL NIVEL DE REALISMO SUBIRÍA A MEDIDA QUE NOS MOVEMOS DE PERSONAJES A EXTENSIONES A ENTIDADES PROPIAS Y A AMBIENTES, ASÍ:



ÉSTA ES UNA DE MIS TEORÍAS MÁS RARAS, DE MODO QUE PIÉNSATELO DOS VECES ANTES DE EXPERIMENTAR CON ELLA. SI TE INTERESAN ESTAS COSAS, TAL VEZ QUIERAS PROBARLO COMO EJERCICIO PARA VER SI TE GUSTAN LOS RESULTADOS. CREO QUE PODRÍA FUNCIONAR, PERO NO TENGO NINGUNA PRUEBA. YO HE PROBADO UNA VARIANTE DE LA IDEA Y HE FRACASADO, PERO PUEDE QUE VUELVA A INTENTARLO UN DÍA DE ESTOS.

EJERCICIOS OPTATIVOS

Nº 1 – DIBUJAR EL MUNDO REAL

INTENTA CREAR UN CÓMIC ABOCETADO BREVE (2-4 PÁGINAS) EN EL CUAL TODO ESTÉ DIBUJADO DIRECTAMENTE DEL NATURAL. BUSCA UNA LOCALIZACIÓN. HAZ QUE TUS AMIGOS O FAMILIA POSEN PARA TI. ASEGÚRATE DE QUE TIENES LOS ACCESORIOS A MANO. EN RESUMEN: PLANEA TU CÓMIC COMO SI ESTUVIERAS PLANIFICANDO UN CORTOMETRAJE. ASEGÚRATE DE EMPEZAR CON UN GRAN PLANO DE SITUACIÓN DE TU ESCENARIO (PÁGINAS 160-162) O CON UNA SECUENCIA DE SITUACIÓN EFECTIVA MULTIVIÑETA (PÁGINAS 166-167). UTILIZA UNA CÁMARA SI LA NECESITAS, PERO INTENTA DIBUJAR EN EL SITIO LO MÁXIMO QUE PUEDAS, USANDO SÓLO TUS OJOS, LÁPIZ Y PAPEL.

Nº 2 – ADIVINA EL TONO (PÁGINAS 166-167)

ELIGE UNO DE LOS TEMAS SIGUIENTES:

- -ABANDONADO
- -SERENO
- -AMENAZANTE
- -HOSPITALARIO
- -OFICIAL
- -EXÓTICO
- -INOCENTE

LUEGO HAZ UN CÓMIC DE UNA SOLA PÁGINA Y NUEVE VIÑETAS QUE MUESTRE FRAGMENTOS DE UN LUGAR BASADO EN ESE TEMA. SIN PERSONAJES NI PALABRAS, SÓLO IMÁGENES DE UN ESCENARIO, REAL O IMAGINARIO, QUE CREAS QUE EXPRESA EL TEMA.

AHORA DALE LA LISTA Y TU CÓMIC A UN AMIGO PARA VER SI PUEDE ADIVINAR QUÉ TEMA ESTABAS INTENTANDO REALIZAR.

Nº 3 – USTED ESTÁ AQUÍ (PÁGINAS 166-167)

DONDE QUIERA QUE ESTÉS AHORA MISMO, OBSERVA TU ENTORNO. LISTA NUEVE ASPECTOS DE ÉL; VISTAS, SONIDOS, OLORES, TEXTURAS, ETC... CREA UNA SECUENCIA DE SITUACIÓN DE UNA SOLA PÁGINA Y NUEVE VIÑETAS QUE CONSIGAN EVOCAR TODAS ESAS CUALIDADES EN EL LECTOR.

VERSIÓN ALTERNATIVA: SACA FOTOS DE LO QUE VES A TU ALREDEDOR, Y LUEGO SELECCIONA NUEVE QUE REPRESENTEN MEJOR TU AMBIENTE Y LAS DIVERSAS SENSACIONES QUE ASOCIAS A ÉL.

Nº 4 – EJERCICIO DE PERSPECTIVA (PÁGINAS 170-175)

SI YA TE SIENTES CÓMODO CON LA PERSPECTIVA, O SI HAS LEÍDO EL LIBRO DE CHELSEA (VER BIBLIOGRAFÍA), PRUEBA ESTO:

SACA UNA FOTO DE UN OBJETO DE FORMA BASTANTE COMPLICADA Y CON UN MONTÓN DE BORDES PARALELOS O ÁNGULOS RECTOS (UN COCHE, UN CORTACÉSPEDES, UNA CAFETERA, UNA BOCA DE INCENDIOS). ASEGÚRATE DE QUE TU ÁNGULO DE VISIÓN NO ES DIRECTO, SINO DESDE UN ÁNGULO EXTRAÑO, DE MODO QUE PUEDAS VER DOS DE SUS LADOS Y SU PARTE SUPERIOR O INFERIOR. LUEGO CALCA ESA FOTO EN UNA SECCIÓN PEQUEÑA DE UNA GRAN VIÑETA Y UTILÍZALA PARA INFERIR UNA REJILLA DE PERSPECTIVA. UTILIZANDO LA REJILLA, DIBUJA UNA ESCENA INVENTADA ALREDEDOR. LUEGO IMPROVISA UNA O DOS VIÑETAS, INCLUIDO EL MISMO OBJETO, PERO USANDO UNA NUEVA REJILLA DE TU ELECCIÓN PARA MOSTRARLA DESDE ÁNGULOS DISTINTOS.

Nº 5 - ¡REVISA TUS PÁGINAS!

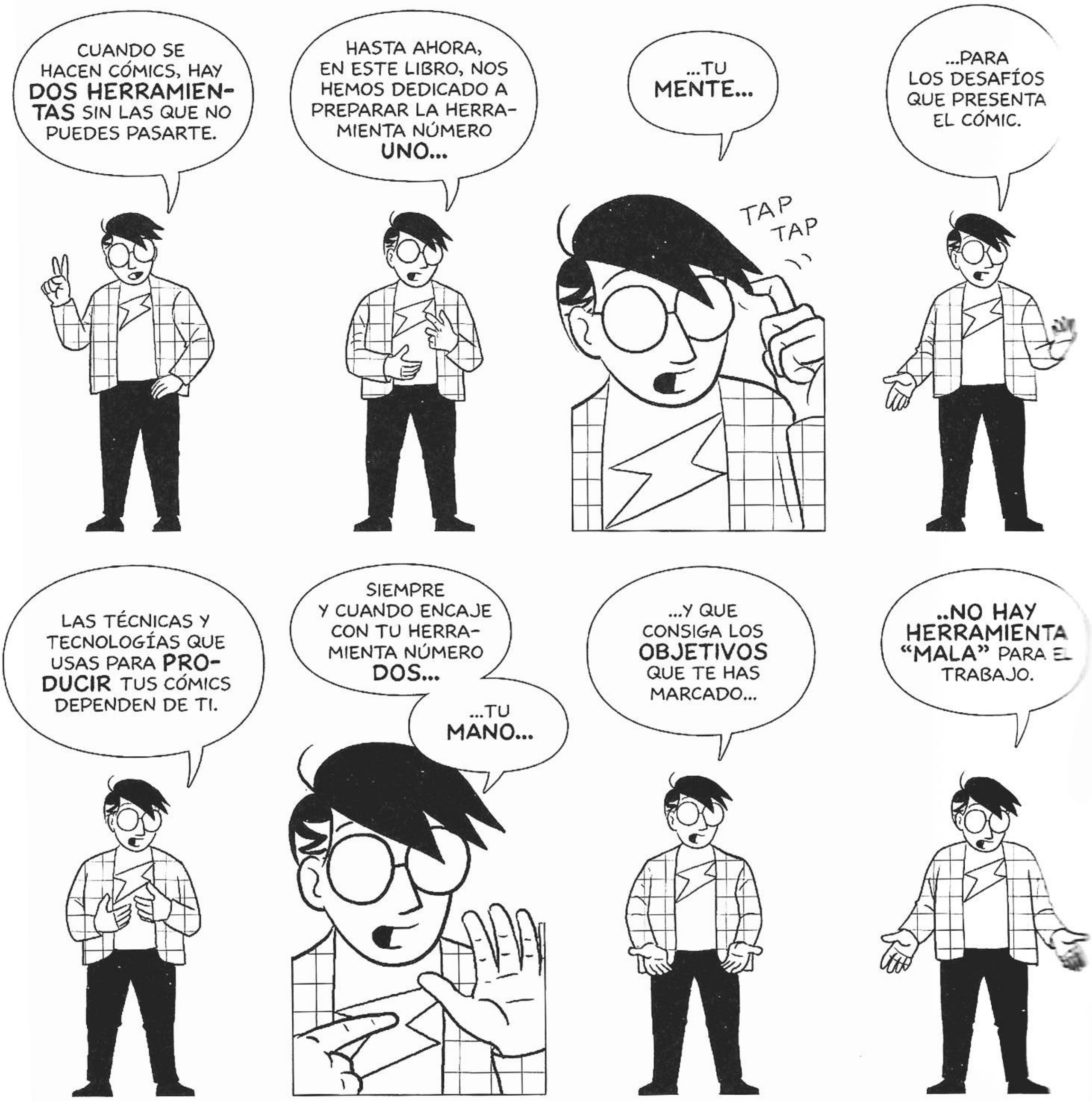
SI YA HAS DIBUJADO ALGUNOS CÓMICS, ECHA UN VISTAZO A TUS PÁGINAS PARA VER SI ESTABAS MOSTRANDO LO SUFICIENTE DEL MUNDO QUE HABITAN TUS PERSONAJES. SI ERES COMO LA MAYORÍA DE LOS DIBUJANTES, PROFESIONALES O AFICIONADOS, LA RESPUESTA PROBABLEMENTE SEA NO. ¿PUEDES ENCONTRAR UNA VIÑETA EN CONCRETO QUE SE HUBIERA PODIDO BENEFICIAR DE ECHAR LA CÁMARA ATRÁS Y DAR A TUS LECTORES UNA VISIÓN MEJOR DE TU MUNDO?

NOTAS ADICIONALES EN: WWW.SCOTTMCCLOUD.COM/MAKINGCOMICS

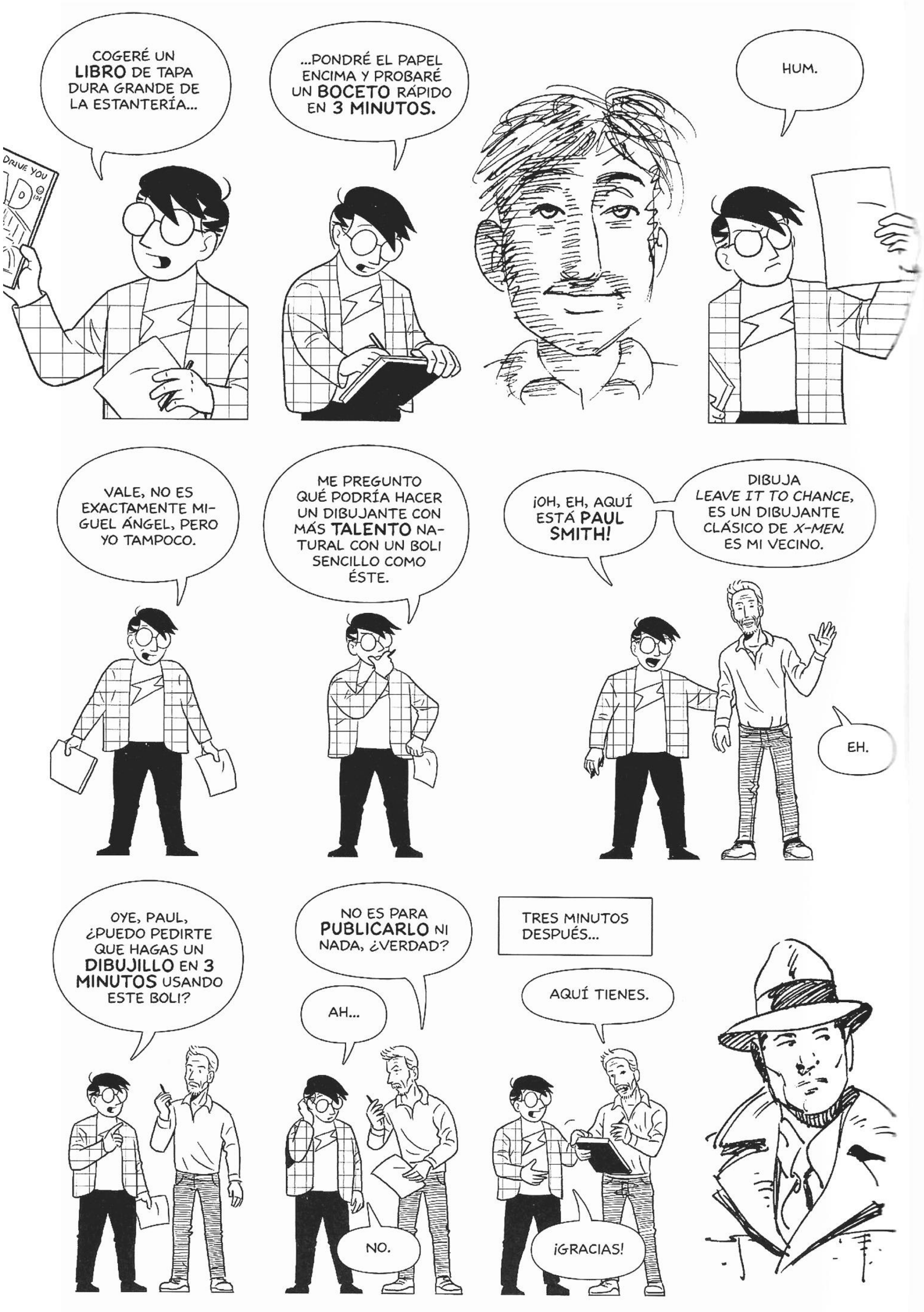
Capítulo Cinco

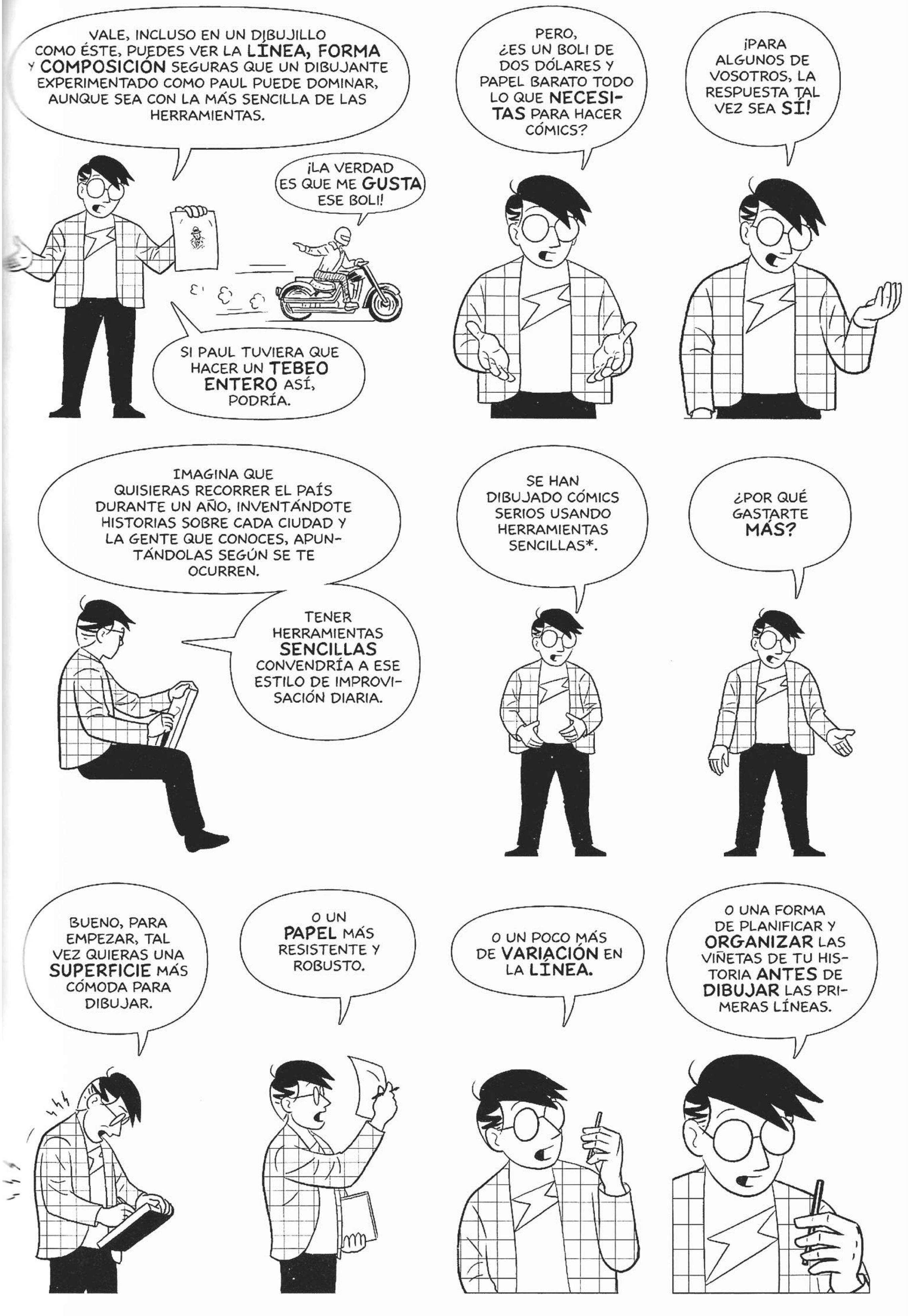
Herramientas, Técnicas y Tecnología

Hacerlo Real

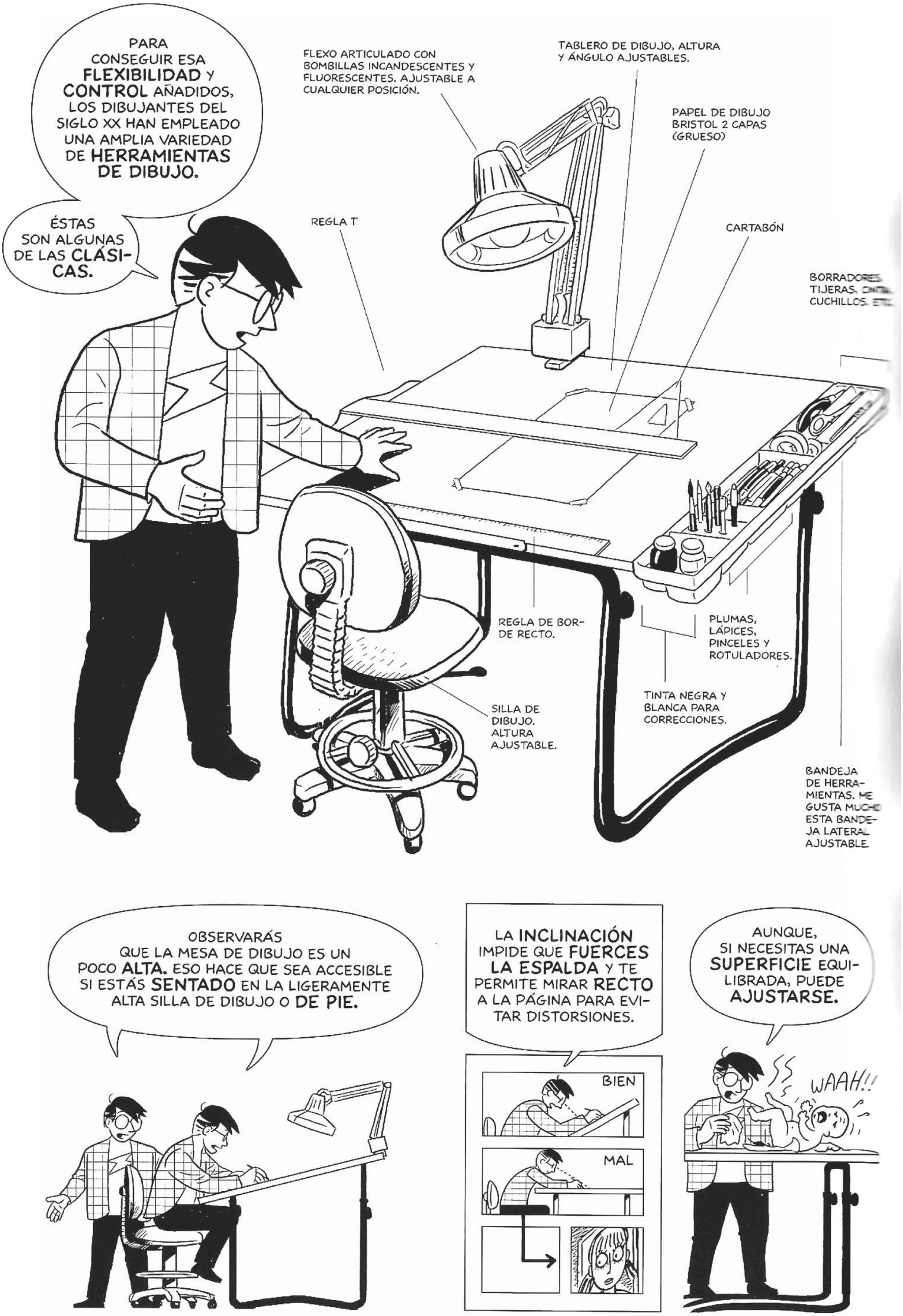


POR OTRA PARTE...
..SI TUS OBJETIVOS SE PARECEN A LOS DE LOS MILES QUE VINIERON ANTES QUE TÚ...
...QUERRÁS SABER QUÉ HERRAMIENTAS USARON ELLOS...
...Y POR QUÉ.
SI TU OBJETIVO ES QUE TU TRABAJO SE PUBLIQUE USANDO LOS MÉTODOS DE IMPRESIÓN TRADICIONALES, POR EJEMPLO...
...NECESITARÁS UNA HERRAMIENTA QUE PUEDA DIBUJAR UNA LÍNEA NEGRA REPRODUCIBLE.
HE AQUÍ EL BOLI.
EN ESTE CASO, UN...
"PUNTA FINA ROLLING BALL NEGRO".
COMPRADO HOY DESPUÉS DE COMER EN LA TIENDA DE ABAJO.
ME COSTÓ DOS PAVOS.
Y NECESITARÁS ALGO SOBRE LO QUE USARLO, COMO ESTA HOJA DE PAPEL DE IMPRESORA DE MI PAPELERÍA DEL BARRIO.
CUESTAN COMO UN CÉNTIMO POR HOJA.

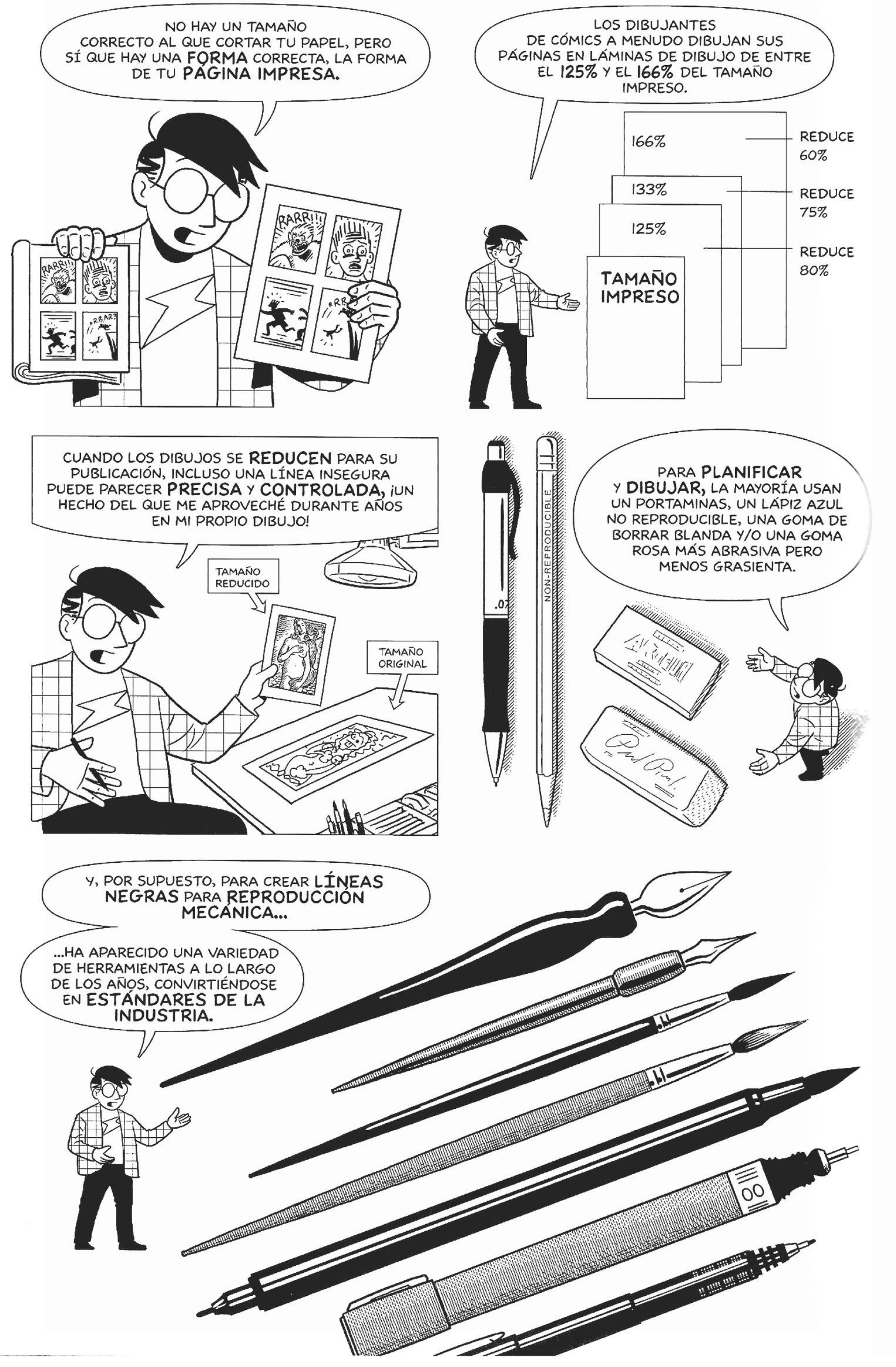

COGERÉ UN LIBRO DE TAPA DURA GRANDE DE LA ESTANTERÍA...
DRIVE YOU
...PONDRÉ EL PAPEL ENCIMA Y PROBARÉ UN BOCETO RÁPIDO EN 3 MINUTOS.
HUM.
VALE, NO ES EXACTAMENTE MIGUEL ÁNGEL, PERO YO TAMPOCO.
ME PREGUNTO QUÉ PODRÍA HACER UN DIBUJANTE CON MÁS TALENTO NATURAL CON UN BOLI SENCILLO COMO ÉSTE.
¡OH, EH, AQUÍ ESTÁ PAUL SMITH!
DIBUJA LEAVE IT TO CHANCE, ES UN DIBUJANTE CLÁSICO DE X-MEN. ES MI VECINO.
EH.
OYE, PAUL, ¿PUEDO PEDIRTE QUE HAGAS UN DIBUJILLO EN 3 MINUTOS USANDO ESTE BOLI?
NO ES PARA PUBLICARLO NI NADA, ¿VERDAD?
AH...
NO.
TRES MINUTOS DESPUÉS...
AQUÍ TIENES.
¡GRACIAS!



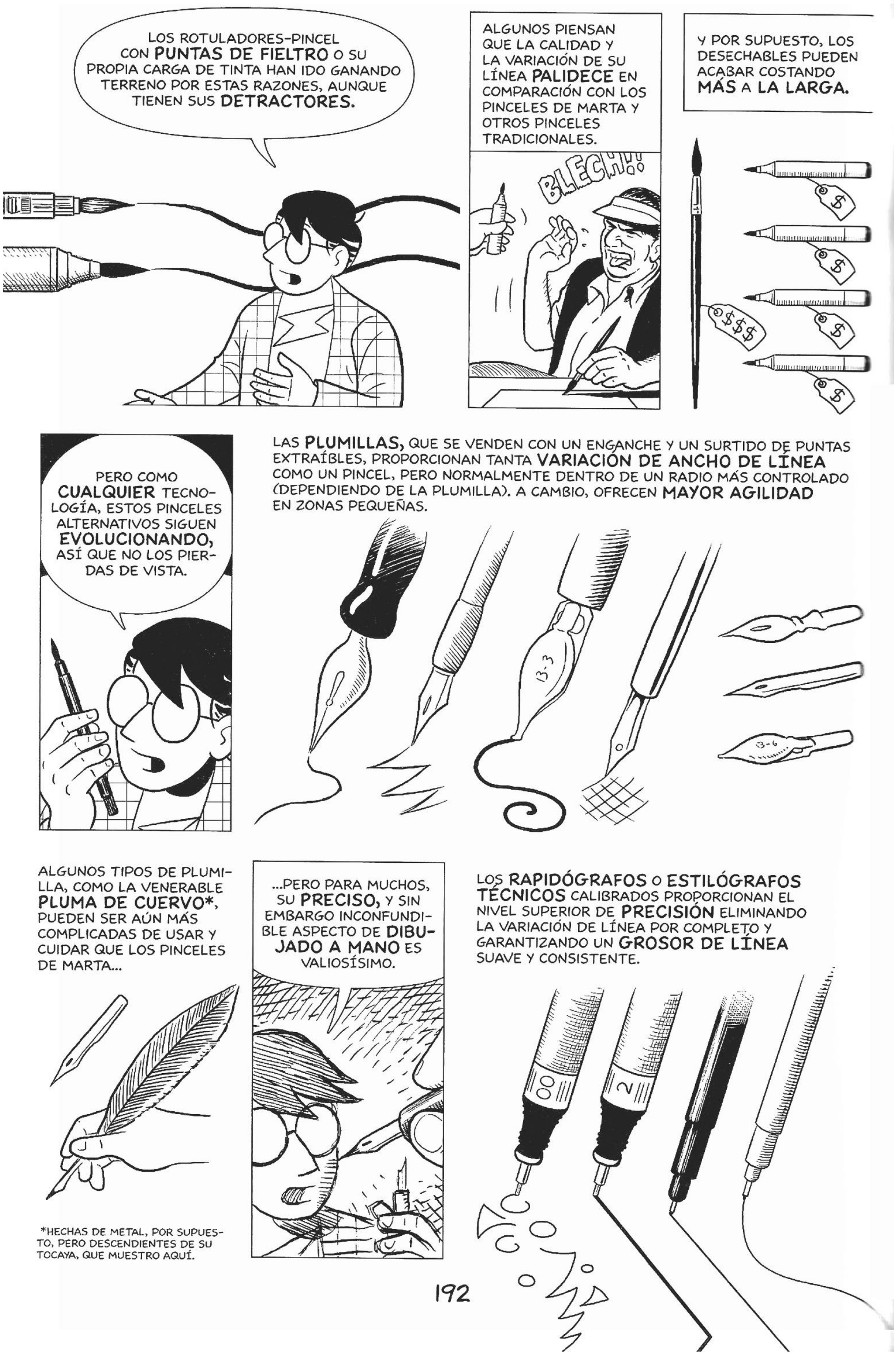
*EL MAUS DE SPIEGELMAN FUE DIBUJADO CON UN BOLÍGRAFO, Y EN GRAN PARTE SOBRE PAPEL DE OFICINA NORMAL.

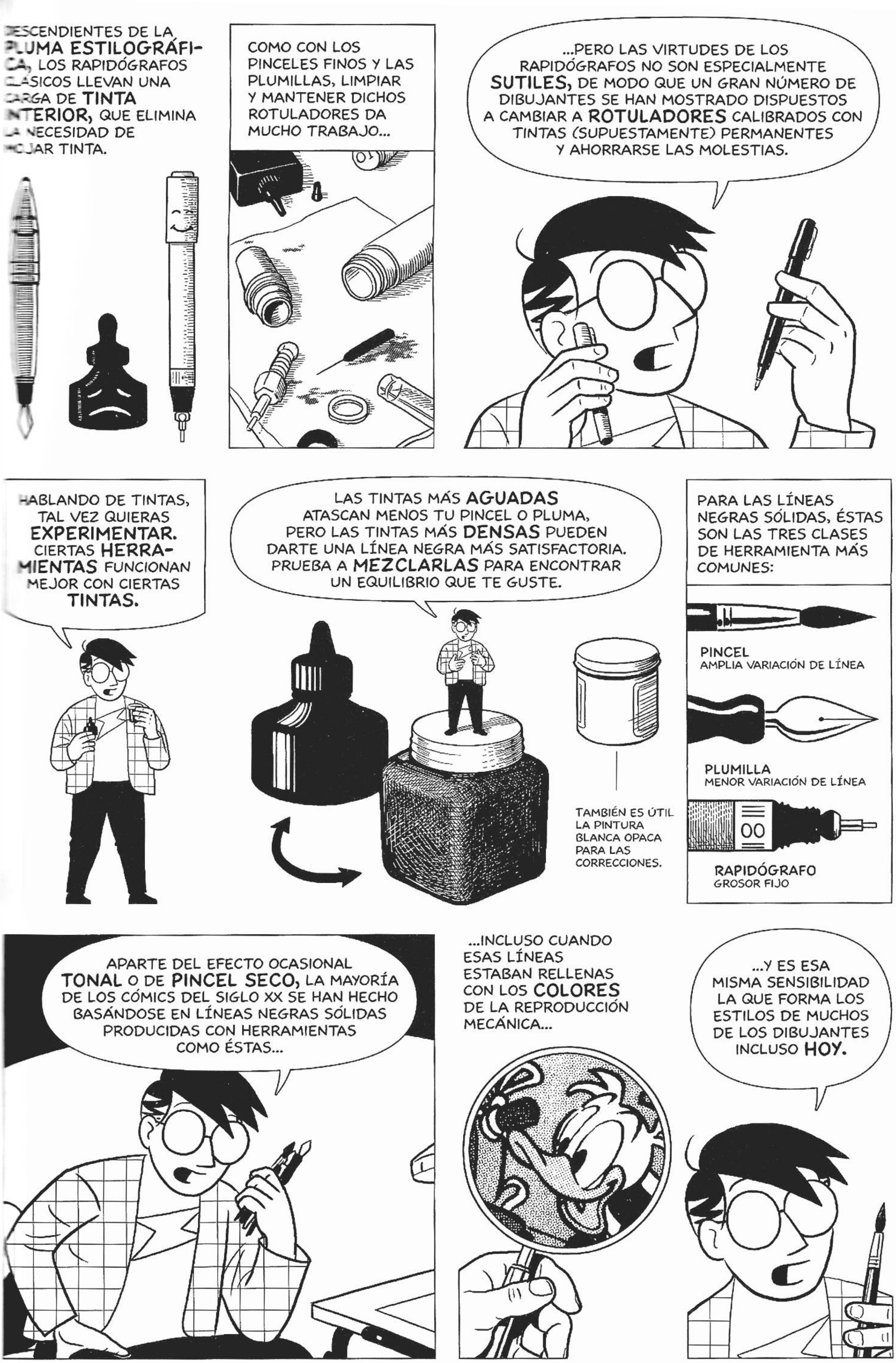

PARA CONSEGUIR ESA FLEXIBILIDAD Y CONTROL AÑADIDOS, LOS DIBUJANTES DEL SIGLO XX HAN EMPLEADO UNA AMPLIA VARIEDAD DE HERRAMIENTAS DE DIBUJO.
ÉSTAS SON ALGUNAS DE LAS CLÁSICAS.
FLEXO ARTICULADO CON BOMBILLAS INCANDESCENTES Y FLUORESCENTES. AJUSTABLE A CUALQUIER POSICIÓN.
TABLERO DE DIBUJO, ALTURA Y ÁNGULO AJUSTABLES.
PAPEL DE DIBUJO BRISTOL 2 CAPAS (GRUESO)
REGLA T
CARTABÓN
BORRADORES, TIJERAS, CUCHILLOS.
REGLA DE BORDE RECTO.
PLUMAS, LÁPICES, PINCELES Y ROTULADORES.
TINTA NEGRA Y BLANCA PARA CORRECCIONES.
SILLA DE DIBUJO. ALTURA AJUSTABLE.
BANDEJA DE HERRAMIENTAS. ME GUSTA MUCHO ESTA BANDEJA LATERAL AJUSTABLE.
OBSERVARÁS QUE LA MESA DE DIBUJO ES UN POCO ALTA. ESO HACE QUE SEA ACCESIBLE SI ESTÁS SENTADO EN LA LIGERAMENTE ALTA SILLA DE DIBUJO O DE PIE.
LA INCLINACIÓN IMPIDE QUE FUERCES LA ESPALDA Y TE PERMITE MIRAR RECTO A LA PÁGINA PARA EVITAR DISTORSIONES.
BIEN
MAL
AUNQUE, SI NECESITAS UNA SUPERFICIE EQUILIBRADA, PUEDE AJUSTARSE.
WAAH!!

LAS BOMBILLAS INCANDESCENTES Y FLUORESCENTES DEL **FLEXO ARTICULADO** HACEN QUE LOS COLORES APAREZCAN EQUILIBRADOS, Y TE MANTIENEN DESPIERTO AL TIEMPO QUE EVITAN ESA SENSACIÓN DE QUE SON LAS DOS DE LA MAÑANA.
EL **PAPEL BRISTOL DE DOS CAPAS,** UN PAPEL ARTÍSTICO BLANCO, GRUESO Y DURADERO, VIENE EN DIVERSAS TEXTURAS.
LAS LÍNEAS FINAS DE PLUMA TIENDEN A FUNCIONAR BIEN SOBRE EL ACABADO **"PLATE"** SUAVE.
EL LÁPIZ Y EL PINCEL VAN PERFECTOS SOBRE LOS ACABADOS MÁS ÁSPEROS **"VELLUM"** Y **"KID".**
LA **REGLA T** Y EL **CARTABÓN** AYUDAN A TRAZAR LÍNEAS PARALELAS Y PERPENDICULARES COMO **BORDES DE VIÑETA** Y **CARTUCHOS** DE TEXTO DE APOYO.
PLANTILLA DE ROTULACIÓN AMES
Y UNA **REGLA DE METAL** DE BORDE RECTO SERÁ PRÁCTICA PARA MEDIR Y DIBUJAR OTRAS LÍNEAS RECTAS...
..Y PARA GUIAR TUS **HERRAMIENTAS DE CORTE.**
CUTTER
CUCHILLO "X-ACTO"
TIJERAS


NO HAY UN TAMAÑO CORRECTO AL QUE CORTAR TU PAPEL, PERO SÍ QUE HAY UNA FORMA CORRECTA, LA FORMA DE TU PÁGINA IMPRESA.
LOS DIBUJANTES DE CÓMICS A MENUDO DIBUJAN SUS PÁGINAS EN LÁMINAS DE DIBUJO DE ENTRE EL 125% Y EL 166% DEL TAMAÑO IMPRESO.
166%
REDUCE 60%
133%
REDUCE 75%
125%
REDUCE 80%
TAMAÑO IMPRESO
CUANDO LOS DIBUJOS SE REDUCEN PARA SU PUBLICACIÓN, INCLUSO UNA LÍNEA INSEGURA PUEDE PARECER PRECISA Y CONTROLADA, ¡UN HECHO DEL QUE ME APROVECHÉ DURANTE AÑOS EN MI PROPIO DIBUJO!
TAMAÑO REDUCIDO
TAMAÑO ORIGINAL
NON-REPRODUCIBLE
PARA PLANIFICAR Y DIBUJAR, LA MAYORÍA USAN UN PORTAMINAS, UN LÁPIZ AZUL NO REPRODUCIBLE, UNA GOMA DE BORRAR BLANDA Y/O UNA GOMA ROSA MÁS ABRASIVA PERO MENOS GRASIENTA.
Y, POR SUPUESTO, PARA CREAR LÍNEAS NEGRAS PARA REPRODUCCIÓN MECÁNICA...
...HA APARECIDO UNA VARIEDAD DE HERRAMIENTAS A LO LARGO DE LOS AÑOS, CONVIRTIÉNDOSE EN ESTÁNDARES DE LA INDUSTRIA.

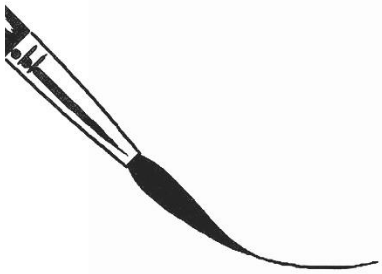
LA MAYORÍA DE LOS DIBUJANTES SE ENAMORAN DE UNA O DOS HERRAMIENTAS DE DIBUJO AL PRINCIPIO Y LES SIGUEN FIELES TODA LA VIDA.
SI ESTÁS EMPEZANDO, DEBERÍAS PROBAR CUANTAS MÁS, MEJOR, NO SEA QUE TU PAREJA PERFECTA SIGA AHÍ ESPERÁNDOTE.
EL ARTE DE LA LÍNEA NEGRA ES UN OFICIO ESPECIALIZADO Y REDUCIDO, PERO TIENE MUCHAS VARIABLES:
ANCHURA DE LÍNEA.
VARIACIÓN.
PRECISIÓN.
CARÁCTER.
Y ADEMÁS ESTÁ EL COSTE, LA PERMANENCIA, LA FACILIDAD DE USO, CÓMO UNA HERRAMIENTA SE ADAPTA A CIERTOS TIPOS DE PAPEL, ETC.
LA MAYORÍA DE LAS HERRAMIENTAS DE DIBUJO CLÁSICAS HAN DESTACADO EN UNA O MÁS DE ESTAS CUALIDADES A LO LARGO DEL TIEMPO.
LOS PINCELES DE MARTA, POR EJEMPLO, SIEMPRE HAN PROPORCIONADO LÍNEAS DE ANCHURA VARIABLE, CONSISTENTES Y SUAVES, Y LOS DIBUJANTES DE VARIAS GENERACIONES JURAN POR ELLOS.
LOS PINCELES DE MARTA SON GENIALES EN LO SUYO, PERO CUESTAN UN PICO, EXIGEN MUCHO AMOR Y CUIDADOS, Y SÓLO PUEDEN USARSE CON FRASCOS ABIERTOS DE TINTA Y AGUA CERCA...
...LO QUE LLEVA A ALGUNOS A BUSCAR ALTERNATIVAS MÁS BARATAS Y/O PORTÁTILES.


LOS ROTULADORES-PINCEL CON PUNTAS DE FIELTRO O SU PROPIA CARGA DE TINTA HAN IDO GANANDO TERRENO POR ESTAS RAZONES, AUNQUE TIENEN SUS DETRACTORES.
ALGUNOS PIENSAN QUE LA CALIDAD Y LA VARIACIÓN DE SU LÍNEA PALIDECE EN COMPARACIÓN CON LOS PINCELES DE MARTA Y OTROS PINCELES TRADICIONALES.
BLECH!!
Y POR SUPUESTO, LOS DESECHABLES PUEDEN ACABAR COSTANDO MÁS A LA LARGA.
$$$
$
$
$
$
PERO COMO CUALQUIER TECNOLOGÍA, ESTOS PINCELES ALTERNATIVOS SIGUEN EVOLUCIONANDO, ASÍ QUE NO LOS PIERDAS DE VISTA.
LAS PLUMILLAS, QUE SE VENDEN CON UN ENGANCHE Y UN SURTIDO DE PUNTAS EXTRAÍBLES, PROPORCIONAN TANTA VARIACIÓN DE ANCHO DE LÍNEA COMO UN PINCEL, PERO NORMALMENTE DENTRO DE UN RADIO MÁS CONTROLADO (DEPENDIENDO DE LA PLUMILLA). A CAMBIO, OFRECEN MAYOR AGILIDAD EN ZONAS PEQUEÑAS.
13-3
13-6
ALGUNOS TIPOS DE PLUMILLA, COMO LA VENERABLE PLUMA DE CUERVO*, PUEDEN SER AÚN MÁS COMPLICADAS DE USAR Y CUIDAR QUE LOS PINCELES DE MARTA...
*HECHAS DE METAL, POR SUPUESTO, PERO DESCENDIENTES DE SU TOCAYA, QUE MUESTRO AQUÍ.
...PERO PARA MUCHOS, SU PRECISO, Y SIN EMBARGO INCONFUNDIBLE ASPECTO DE DIBUJADO A MANO ES VALIOSÍSIMO.
LOS RAPIDÓGRAFOS O ESTILÓGRAFOS TÉCNICOS CALIBRADOS PROPORCIONAN EL NIVEL SUPERIOR DE PRECISIÓN ELIMINANDO LA VARIACIÓN DE LÍNEA POR COMPLETO Y GARANTIZANDO UN GROSOR DE LÍNEA SUAVE Y CONSISTENTE.
00
2

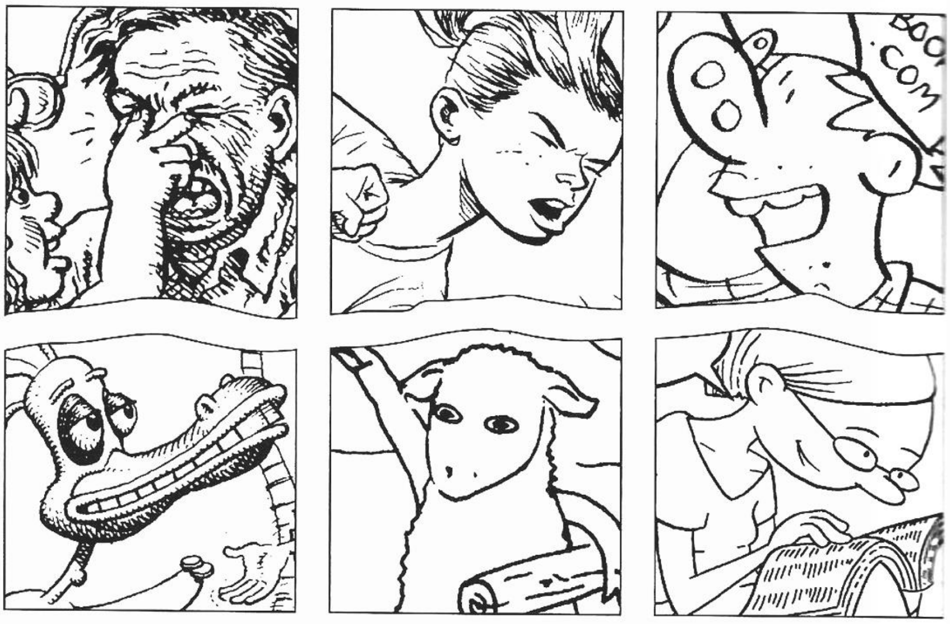


VIÑETA OCHO: DIBUJO DE GIORGIO CAVAZZANO.
(VER CRÉDITOS ARTÍSTICOS, PÁGINA 258).

HABLANDO EN GENERAL, EL **TRABAJO DE PINCEL** TIENDE A INCLINAR NUESTRO DIBUJO EN UNA DIRECCIÓN MÁS **FLUIDA, RÍTMICA** Y A VECES **"PULIDA"**.



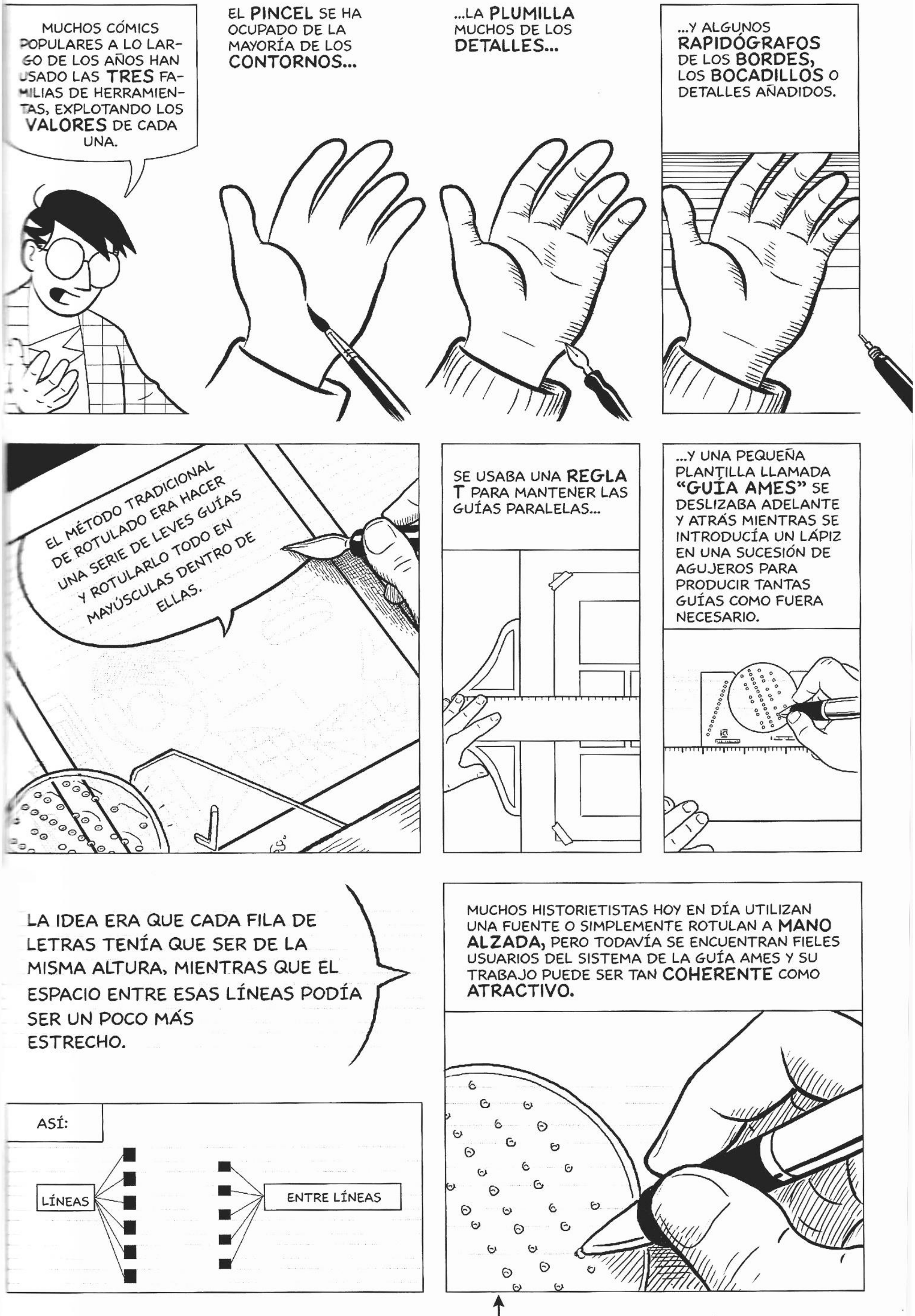
EL TRABAJO DE **PLUMILLA** PUEDE SER MUY SUAVE, PERO MÁS A MENUDO TIENDE HACIA UN ASPECTO **SECO**, LIGERAMENTE **TENSO** Y **QUEBRADIZO**.



EL DIBUJO CON **INSTRUMENTO CALIBRADO**, SEAN RAPIDÓGRAFOS O ROTULADORES, TIENDE A SER UN POCO **ESQUEMÁTICO** Y **FRÍO**, AUNQUE CUANDO SE USA PARA REPRESENTAR EL **TONO** A TRAVÉS DE **PUNTOS** Y **TRAMAS**, PUEDE GANAR MUCHA **CALIDEZ**.

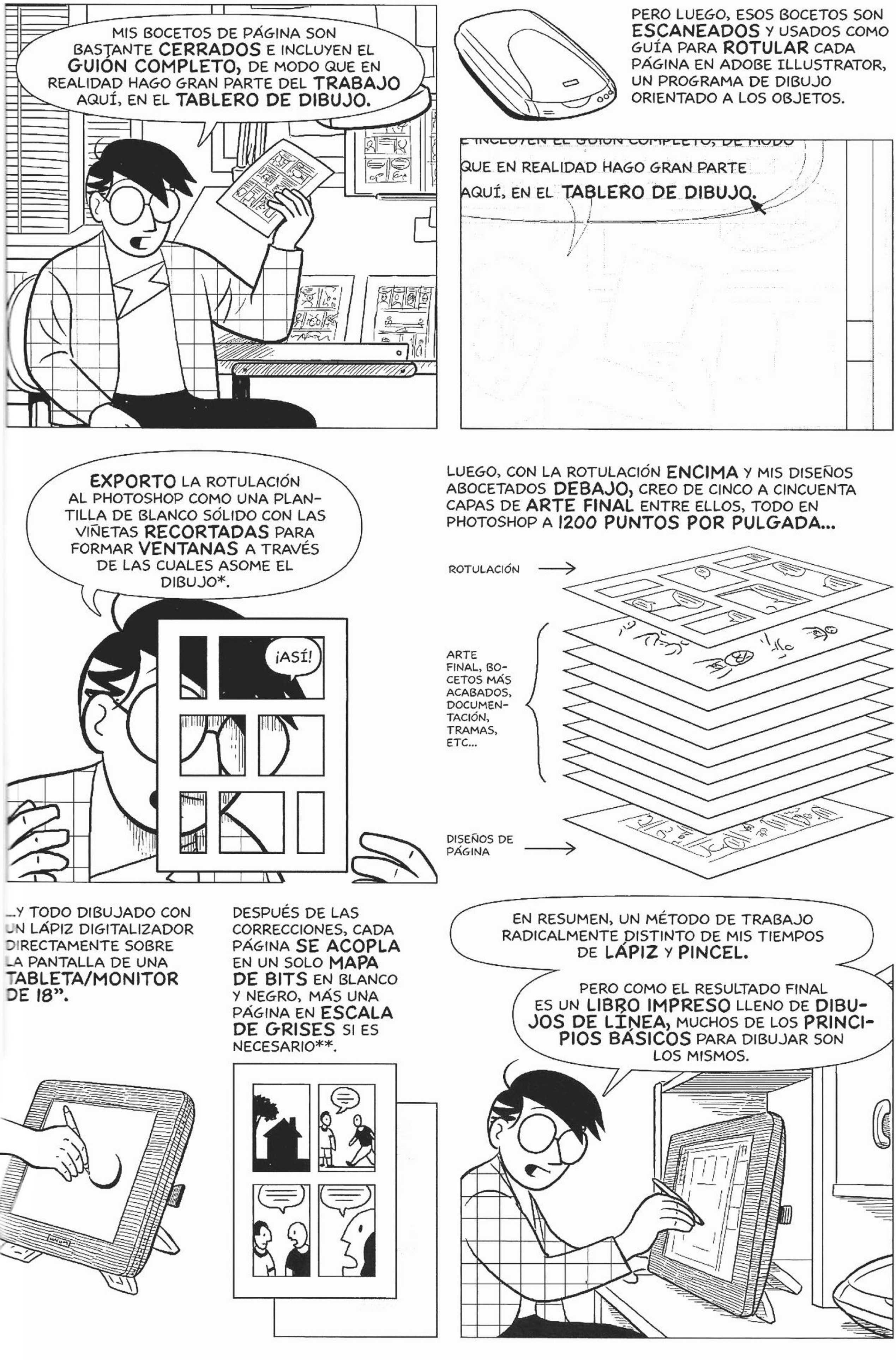
DIBUJO A PINCEL DE CRAIG THOMPSON, MARJANE SATRAPI, JESSICA ABEL, HOPE LARSON, CHARLES BURNS Y SPIKE. DIBUJO A PLUMILLA DE ROBERT CRUMB, JIM RUGG, TOM HART, DAVE COOPER, JUNE KIM Y MEGAN KELSO.

DIBUJO CON INSTRUMENTO CALIBRADO DE RICK GEARY, JOOST SWARTE, JASON SHIGA, HOWARD CRUSE, KRIS DRESEN Y TOC FETCH (VER CRÉDITOS ARTÍSTICOS, PÁGINA 258).



AL ROTAR LA RUEDA, EL ESPACIO ENTRE LÍNEAS PUEDE AUMENTAR O DISMINUIR PROPORCIONALMENTE.

VIÑETA TRES: DIBUJO DE CHARLES DANA GIBSON (1899).
(VER CRÉDITOS ARTÍSTICOS, PÁGINA 258).



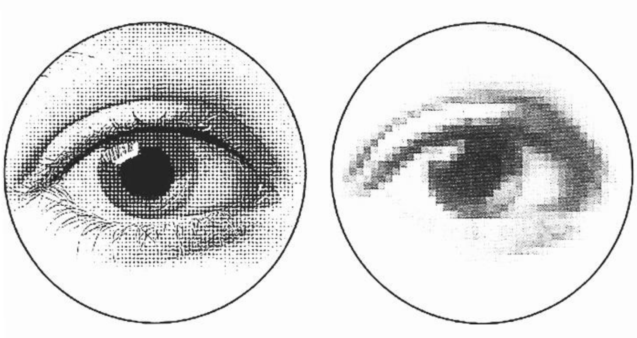
*ESA PÁGINA RECORTADA NO ES REAL, POR SUPUESTO. SÓLO ESTOY OSTRANDO CÓMO FUNCIONA EN SOFTWARE. EN ESTA FASE O HAY UNA PÁGINA REAL Y FÍSICA.

**COLGARÉ UN PASO A PASO MÁS DETALLADO EN WWW.SCOTTMCCLOUD.COM/MAKINGCOMICS

*TRABAJANDO A 1.200 PUNTOS POR PULGADA.

USÉ UNA HERRAMIENTA DE LÍNEA DE GROSOR FIJO PARA LOS CUADROS...
...Y UN PINCEL DE 6 PÍXELES TIPO PLUMA, CON MÁS VARIACIÓN FINA, PARA PARTE DE LOS DETALLES.
6
LA HERRAMIENTA DE MI MANO DE DIBUJO NUNCA CAMBIÓ...
...PERO MI OTRA MANO CAMBIABA DE HERRAMIENTA A HERRAMIENTA CON UNA SERIE DE TECLAS DE FUNCIÓN PREPROGRAMADAS.
F1 F3 F4 F5 F6
LA MAYORÍA DE LO QUE VES AQUÍ ESTÁ DIBUJADO A MANO ALZADA, NO TIENE NADA ESPECIAL, PERO HACERLO DIGITALMENTE ME HA AYUDADO MUCHO.
NO IMPORTA LO PEQUEÑO QUE SEA UN DETALLE, POR EJEMPLO, SIEMPRE PUEDO LLENAR LA PANTALLA CON ÉL, AUMENTANDO LA PRECISIÓN SIN PROVOCAR AGOTAMIENTO EN LA MANO.
ADEMÁS, CREAR SELLOS Y PINCELES BASADOS EN PATRONES PUEDE ACELERAR ALGUNAS DE LAS TAREAS MÁS TEDIOSAS Y REPETITIVAS DEL DIBUJO TRADICIONAL.
CAFE-BAR TAPAS
Y REDIMENSIONAR Y REPOSICIONAR DIFERENTES ELEMENTOS EN DOCENAS DE CAPAS DISTINTAS ME HA PERMITIDO AJUSTAR MIS DIBUJOS COMO NUNCA.
SI QUIERES CREAR DIGITALMENTE DIBUJO DE LÍNEA PARA IMPRENTA, ÉSTAS SON ALGUNAS DE TUS POSIBILIDADES.
SI QUIERES CREAR DIBUJO TONAL O EN COLOR, ESPECIALMENTE PARA LA PANTALLA, POR EJEMPLO PARA WEBCOMICS, TENDRÁS MIL MÁS.

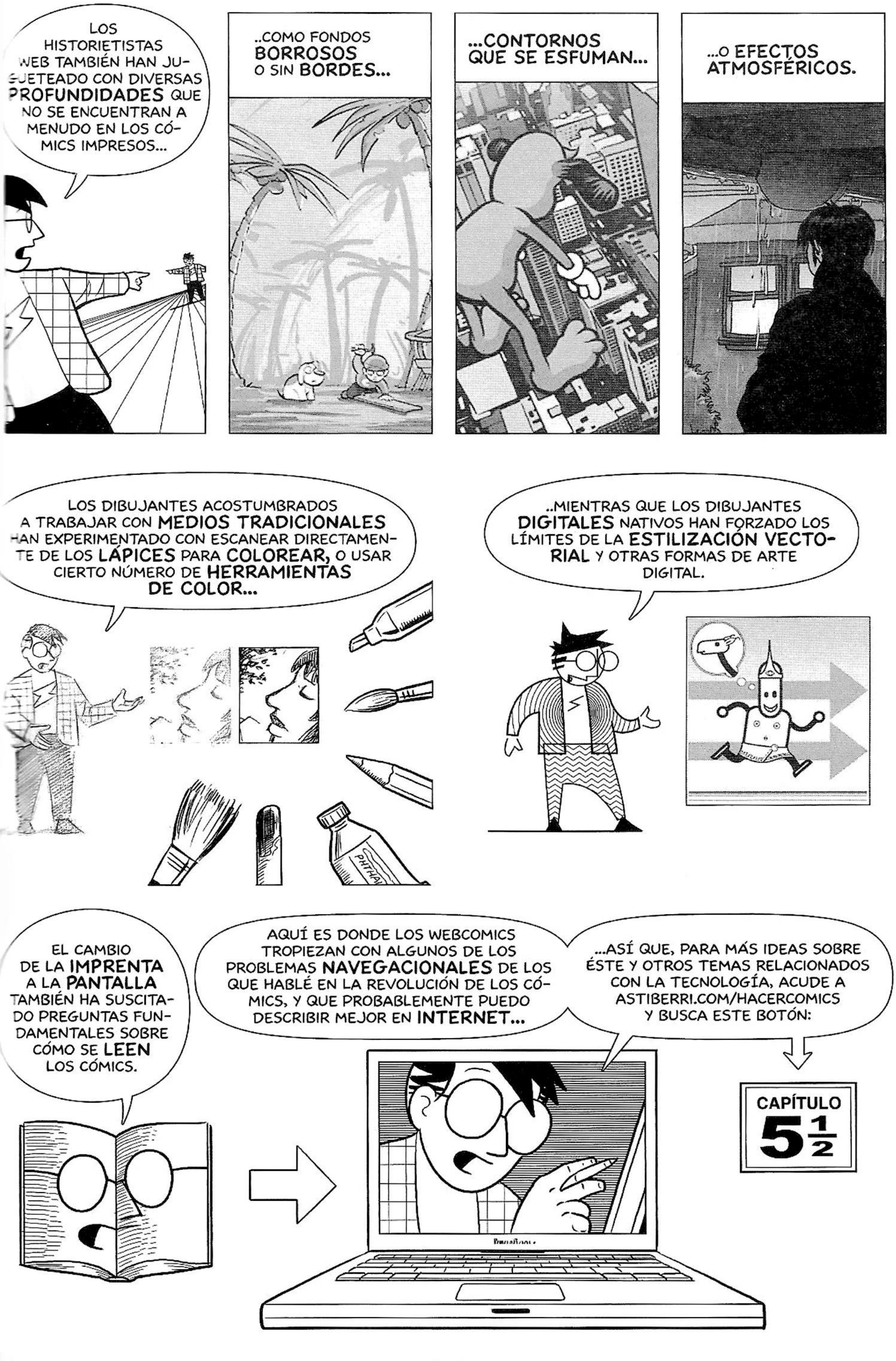
DESDE EL PUNTO DE VISTA DE LA CREACIÓN ARTÍSTICA, LA DIFERENCIA MÁS ESENCIAL ENTRE LA **PÁGINA** Y LA **PANTALLA** ES QUE UNA REPRESENTA EL TONO A TRAVÉS DE **LÍNEAS Y PUNTOS,** Y LA OTRA PUEDE EXHIBIR **TODA UNA ESCALA** DE **TONOS** EN CADA **PÍXEL.**



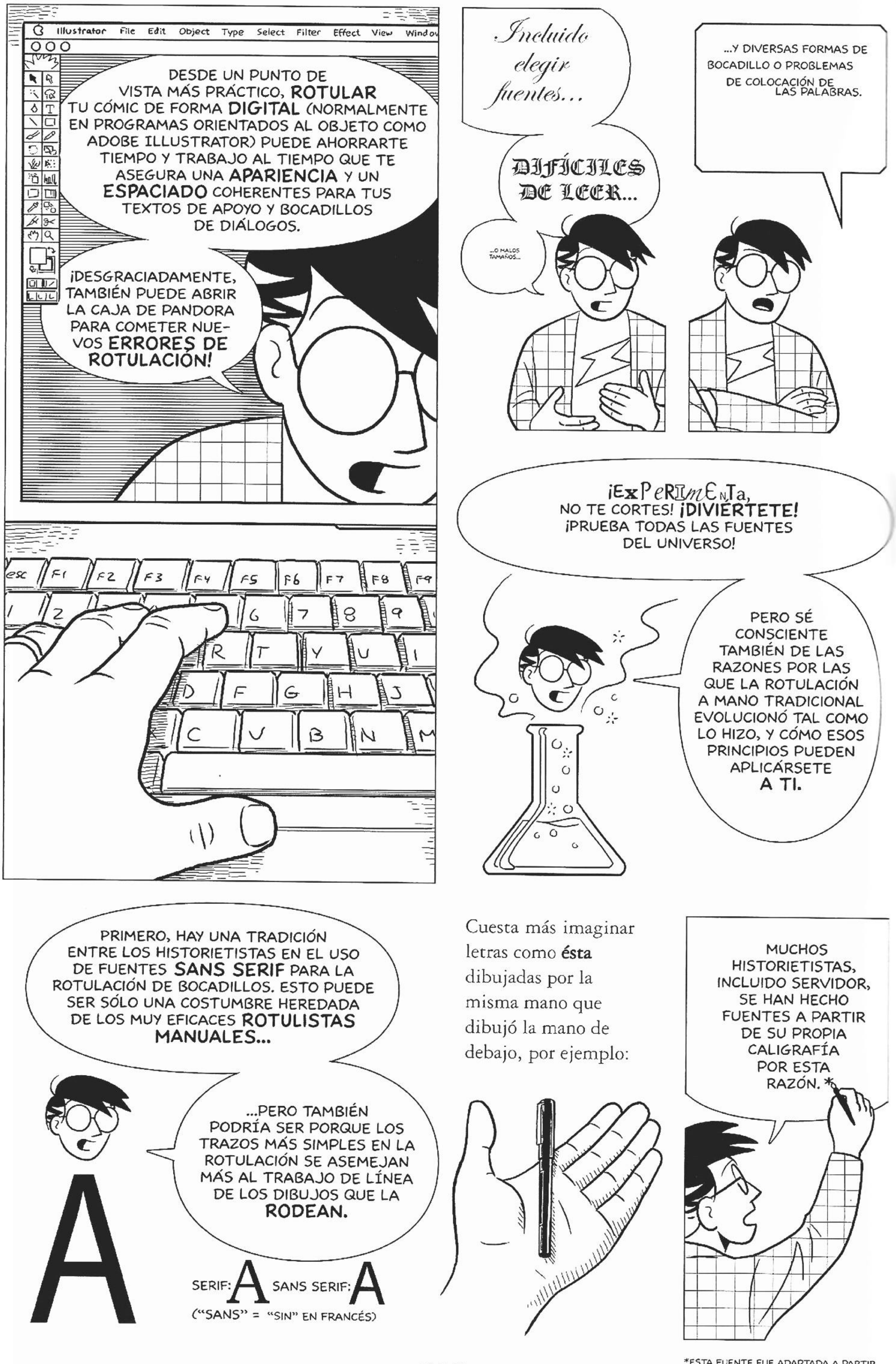
*SÓLO ES UN PROBLEMA SI ERES LO BASTANTE POPULAR COMO PARA QUE TE SOBRECARGUEN EL ANCHO DE BANDA.

VIÑETA TRES: VER CRÉDITOS ARTÍSTICOS, PÁGINA 258. /

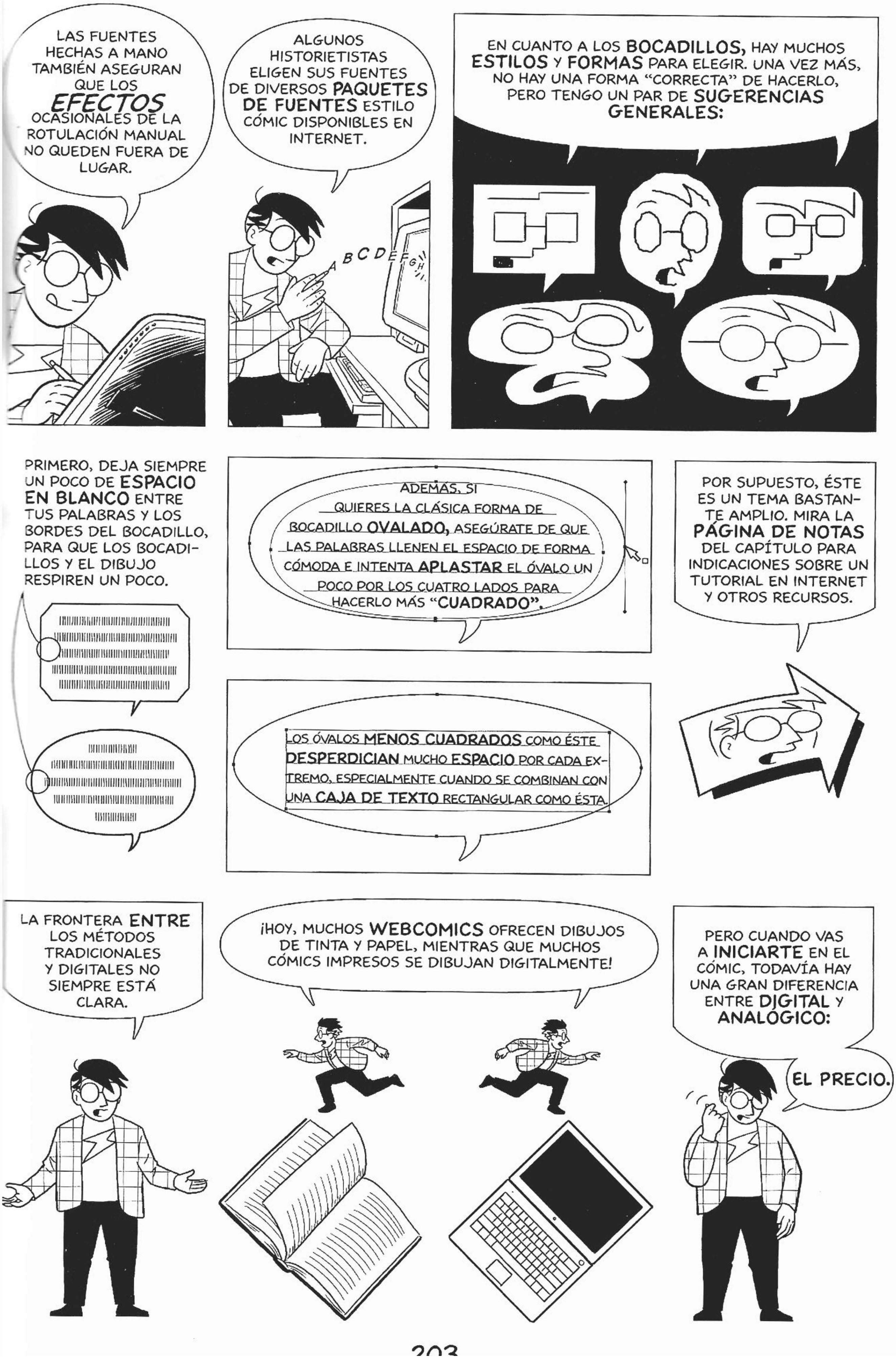
VIÑETAS CUATRO Y SIGUIENTES: DIBUJO DE STEVE BRYANT, JAMES KOCHALKA, CAT GARZA, SCOTT KURTZ, MIKE KRAHULIK, JOHN ALLISON, DOROTHY GAMBRELL, JOE ZABEL, PATRICK FARLEY, BRIAN CLEVINGER Y R. STEVENS (VER PÁGINA 258 PARA MÁS INFORMACIÓN).



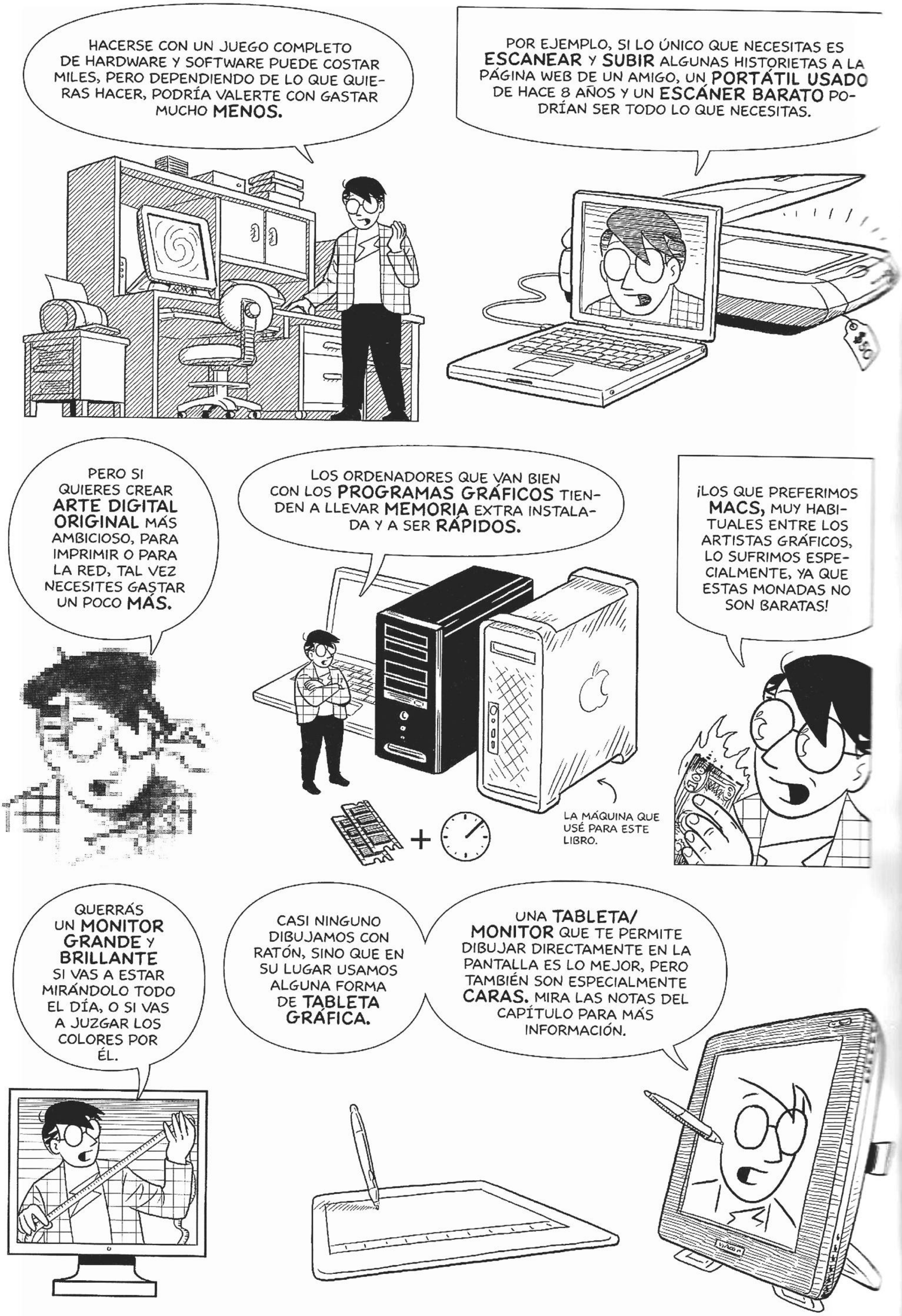
VIÑETAS DOS-CUATRO Y SEIS: DIBUJO DE KAZU KIBUISHI, DREW WEING, JUSTINE SHAW Y DEMIAN 5 (VER CRÉDITOS ARTÍSTICOS, PÁGINA 258).



*ESTA FUENTE FUE ADAPTADA A PARTIR DE LA MÍA POR JOHN ROSHELL DE COMICRAFT Y ESTÁ DISPONIBLE EN WWW.COMICBOOKFONTS.COM.

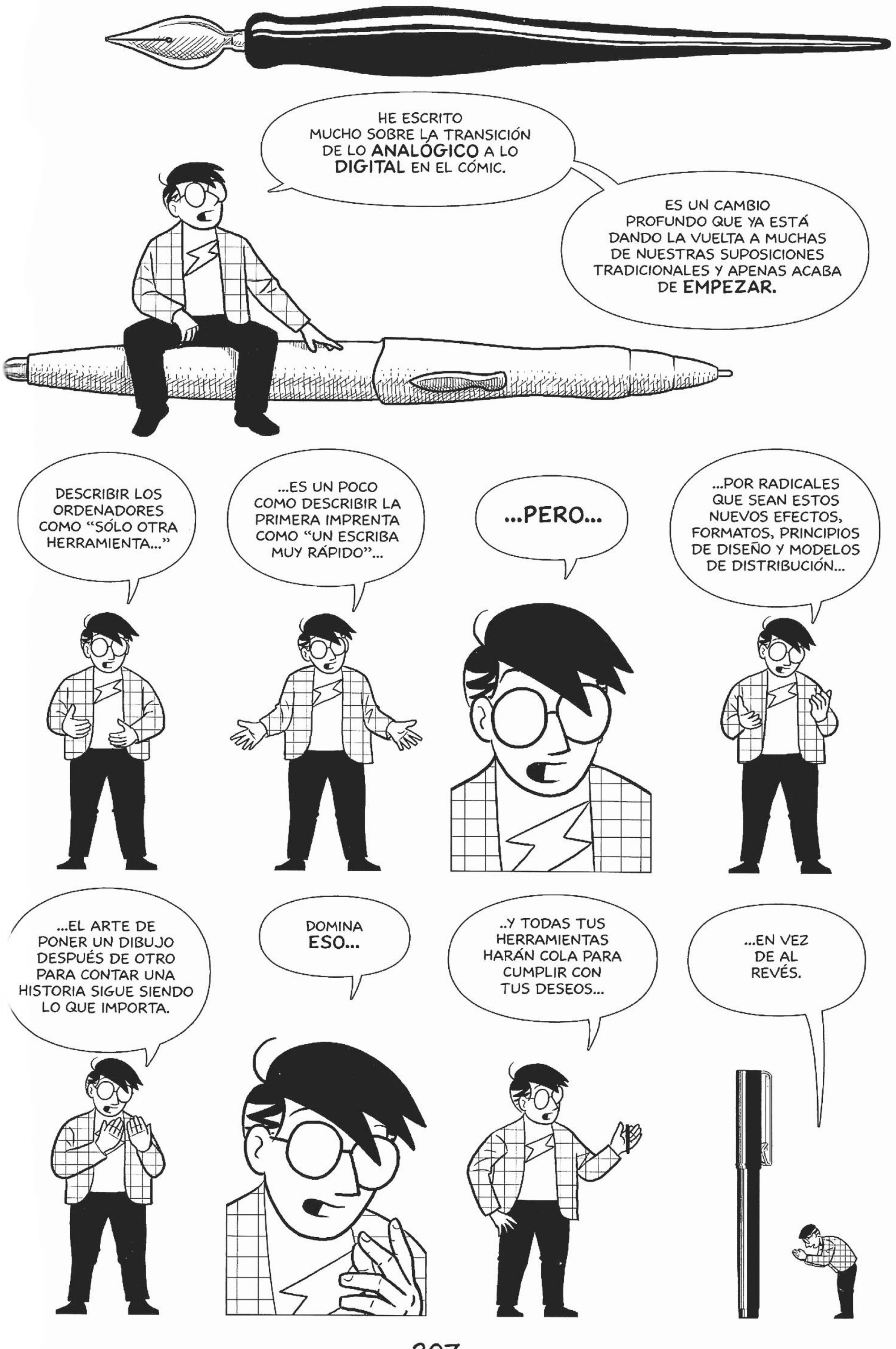


LAS FUENTES HECHAS A MANO TAMBIÉN ASEGURAN QUE LOS EFECTOS OCASIONALES DE LA ROTULACIÓN MANUAL NO QUEDEN FUERA DE LUGAR.
ALGUNOS HISTORIETISTAS ELIGEN SUS FUENTES DE DIVERSOS PAQUETES DE FUENTES ESTILO CÓMIC DISPONIBLES EN INTERNET.
A B C D E F G H
EN CUANTO A LOS BOCADILLOS, HAY MUCHOS ESTILOS Y FORMAS PARA ELEGIR. UNA VEZ MÁS, NO HAY UNA FORMA "CORRECTA" DE HACERLO, PERO TENGO UN PAR DE SUGERENCIAS GENERALES:
PRIMERO, DEJA SIEMPRE UN POCO DE ESPACIO EN BLANCO ENTRE TUS PALABRAS Y LOS BORDES DEL BOCADILLO, PARA QUE LOS BOCADILLOS Y EL DIBUJO RESPIREN UN POCO.
ADEMÁS, SI QUIERES LA CLÁSICA FORMA DE BOCADILLO OVALADO, ASEGÚRATE DE QUE LAS PALABRAS LLENEN EL ESPACIO DE FORMA CÓMODA E INTENTA APLASTAR EL ÓVALO UN POCO POR LOS CUATRO LADOS PARA HACERLO MÁS "CUADRADO".
LOS ÓVALOS MENOS CUADRADOS COMO ÉSTE DESPERDICIAN MUCHO ESPACIO POR CADA EXTREMO, ESPECIALMENTE CUANDO SE COMBINAN CON UNA CAJA DE TEXTO RECTANGULAR COMO ÉSTA.
POR SUPUESTO, ÉSTE ES UN TEMA BASTANTE AMPLIO. MIRA LA PÁGINA DE NOTAS DEL CAPÍTULO PARA INDICACIONES SOBRE UN TUTORIAL EN INTERNET Y OTROS RECURSOS.
LA FRONTERA ENTRE LOS MÉTODOS TRADICIONALES Y DIGITALES NO SIEMPRE ESTÁ CLARA.
¡HOY, MUCHOS WEBCOMICS OFRECEN DIBUJOS DE TINTA Y PAPEL, MIENTRAS QUE MUCHOS CÓMICS IMPRESOS SE DIBUJAN DIGITALMENTE!
PERO CUANDO VAS A INICIARTE EN EL CÓMIC, TODAVÍA HAY UNA GRAN DIFERENCIA ENTRE DIGITAL Y ANALÓGICO:
EL PRECIO.


HACERSE CON UN JUEGO COMPLETO DE HARDWARE Y SOFTWARE PUEDE COSTAR MILES, PERO DEPENDIENDO DE LO QUE QUIERAS HACER, PODRÍA VALERTE CON GASTAR MUCHO MENOS.
POR EJEMPLO, SI LO ÚNICO QUE NECESITAS ES ESCANEAR Y SUBIR ALGUNAS HISTORIETAS A LA PÁGINA WEB DE UN AMIGO, UN PORTÁTIL USADO DE HACE 8 AÑOS Y UN ESCÁNER BARATO PODRÍAN SER TODO LO QUE NECESITAS.
PERO SI QUIERES CREAR ARTE DIGITAL ORIGINAL MÁS AMBICIOSO, PARA IMPRIMIR O PARA LA RED, TAL VEZ NECESITES GASTAR UN POCO MÁS.
LOS ORDENADORES QUE VAN BIEN CON LOS PROGRAMAS GRÁFICOS TIENDEN A LLEVAR MEMORIA EXTRA INSTALADA Y A SER RÁPIDOS.
LA MÁQUINA QUE USÉ PARA ESTE LIBRO.
¡LOS QUE PREFERIMOS MACS, MUY HABITUALES ENTRE LOS ARTISTAS GRÁFICOS, LO SUFRIMOS ESPECIALMENTE, YA QUE ESTAS MONADAS NO SON BARATAS!
QUERRÁS UN MONITOR GRANDE Y BRILLANTE SI VAS A ESTAR MIRÁNDOLO TODO EL DÍA, O SI VAS A JUZGAR LOS COLORES POR ÉL.
CASI NINGUNO DIBUJAMOS CON RATÓN, SINO QUE EN SU LUGAR USAMOS ALGUNA FORMA DE TABLETA GRÁFICA.
UNA TABLETA/MONITOR QUE TE PERMITE DIBUJAR DIRECTAMENTE EN LA PANTALLA ES LO MEJOR, PERO TAMBIÉN SON ESPECIALMENTE CARAS. MIRA LAS NOTAS DEL CAPÍTULO PARA MÁS INFORMACIÓN.

COMPRAR LOS PRINCIPALES PROGRAMAS DE PINTURA, DIBUJO Y CREACIÓN DE WEBS PUEDE SUBIR MUCHO LA SUMA FINAL DE TU LISTA DE LA COMPRA.
AÑÁDELE UNA MESA Y UNA SILLA DECENTES, ACCESO A LA RED, DIVERSOS PERIFÉRICOS, UNA IMPRESORA, TINTA, ESCÁNER Y UN DISCO DURO DE SEGURIDAD O UNA GRABADORA DE DVD, Y YA TE IMAGINAS POR CUÁNTO SALE.
DICHO ESO, PUEDE QUE YA TENGAS EN CASA UN ORDENADOR, Y HAY ALTERNATIVAS DE SOFTWARE DE BAJO COSTE.
ADEMÁS, PUBLICAR TU TRABAJO EN INTERNET PUEDE SER MUCHO MÁS BARATO QUE LA IMPRESIÓN Y DISTRIBUCIÓN TRADICIONAL...
CLICK!
...Y LAS POSIBILIDADES DE QUE LA TECNOLOGÍA REDUZCA EL ABISMO DEL PRECIO EN EL FUTURO PRÓXIMO CON CHISMES INALÁMBRICOS INTEGRADOS ACCESIBLES PARECEN MAYORES QUE NUNCA.
POR AHORA, SIN EMBARGO, ÉSTAS SON LAS DOS ALTERNATIVAS ENTRE LAS QUE ELIGEN LA MAYORÍA DE LOS HISTORIETISTAS, CON FUERTES DEFENSORES DE CADA UNA, Y UN NÚMERO CRECIENTE DE DIBUJANTES SINTIÉNDOSE CÓMODOS CON AMBAS.
UNA DE ELLAS EXHIBE HERRAMIENTAS Y TÉCNICAS QUE HAN SIDO DOMINADAS Y REFINADAS DURANTE SIGLOS. LA OTRA CAMBIA Y CRECE CADA DÍA.

*VER NOTAS DEL CAPÍTULO.


HE ESCRITO MUCHO SOBRE LA TRANSICIÓN DE LO **ANALÓGICO** A LO **DIGITAL** EN EL CÓMIC.
ES UN CAMBIO PROFUNDO QUE YA ESTÁ DANDO LA VUELTA A MUCHAS DE NUESTRAS SUPOSICIONES TRADICIONALES Y APENAS ACABA DE **EMPEZAR.**
DESCRIBIR LOS ORDENADORES COMO "SÓLO OTRA HERRAMIENTA..."
...ES UN POCO COMO DESCRIBIR LA PRIMERA IMPRENTA COMO "UN ESCRIBA MUY RÁPIDO"...
...PERO...
...POR RADICALES QUE SEAN ESTOS NUEVOS EFECTOS, FORMATOS, PRINCIPIOS DE DISEÑO Y MODELOS DE DISTRIBUCIÓN...
...EL ARTE DE PONER UN DIBUJO DESPUÉS DE OTRO PARA CONTAR UNA HISTORIA SIGUE SIENDO LO QUE IMPORTA.
DOMINA **ESO...**
..Y TODAS TUS HERRAMIENTAS HARÁN COLA PARA CUMPLIR CON TUS DESEOS...
...EN VEZ DE AL REVÉS.

NOTAS

CAPÍTULO 5: HERRAMIENTAS, TÉCNICAS Y TECNOLOGÍA

NOTAS GENERALES

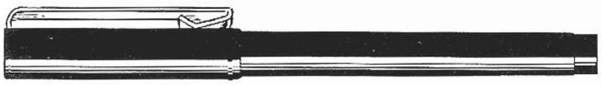
COMO LLEVO ALGÚN TIEMPO DIBUJANDO DE FORMA DIGITAL, HICE UN LLAMAMIENTO A LAS PERSONAS QUE TENGO EN MI AGENDA Y QUE TODAVÍA TIENEN TINTA EN LOS DEDOS PARA VER QUÉ ESTABAN USANDO. AGRADECIMIENTO ESPECIAL A TODOS LOS QUE CONTESTARON, INCLUIDOS:

JESSICA ABEL	DEREK KIRK KIM
BRENT ANDERSON	HOPE LARSON
STEVE BISSETTE	DAVID LASKY
LEELA CORMAN	JASON LITTLE
MARK CRILLEY	MATT MADDEN
HOWARD CRUSE	JENN MANLEY LEE
TED DEWAN	CARLA SPEED MCNEIL
KRIS DRESEN	JOSH NEUFELD
TOC FETCH	AL NICKERSON
MARY FLEENER	HENRIK REHR
SHAENON GARRITY	PAULO RIVERA
PIA GUERRA	STEVE RUDE
TOM HART	JUSTINE SHAW
DYLAN HORROCKS	PAUL SMITH
R. KIKUO JOHNSON	SPIKE
MEGAN KELSO	DREW WEING
KAZU KIBUISHI	GENE YANG
JUNE KIM	

ES UNA LISTA PECULIAR Y LIGERAMENTE ALEATORIA, PERO ME SIRVIÓ PARA HACERME UNA IDEA DE CUÁLES SON ALGUNAS DE LAS TENDENCIAS. SUS RESPUESTAS FUERON ESPECIALMENTE ÚTILES PARA MONTAR LA PÁGINA 194 (RELACIONAR HERRAMIENTAS ESPECÍFICAS CON DIBUJOS) PERO USÉ SU INFORMACIÓN EN TODO EL CAPÍTULO.

PÁGINA 185, VIÑETA SIETE – EL ROTULADOR DE DOS DÓLARES

SI ALGUIEN SIENTE CURIOSIDAD, ERA UN PILOT PRECISE "V7" ROLLING BALL, Y SÍ, LITERALMENTE LO COMPRÉ A LA HORA DE LA COMIDA, HICE MI DIBUJO, Y FUI AL APARTAMENTO DE PAUL SMITH PARA QUE ME HICIERA UN DIBUJO CON EL MISMO ROTULADOR. CREO QUE EN REALIDAD ME COSTÓ 1.99$, DE MODO QUE CON LAS TASAS DE CALIFORNIA, SE QUEDA EN 2.14$. EL PAPEL QUE COMPRÉ PARA ESTO CUESTA APROXIMADAMENTE UN PENIQUE LA HOJA DESPUÉS DE TASAS, ASÍ QUE EL COSTE TOTAL FUE 2.15$. SI EL ROTULADOR HUBIERA LLEGADO PARA LAS VEINTICUATRO PÁGINAS, HABRÍA DIBUJADO UN CÓMIC ENTERO POR 2.38$, MUCHO MENOS DE LO QUE CUESTA INCLUSO LA MÁS BARATA DE LAS HERRAMIENTAS DIGITALES.



PÁGINAS 188-189 – MÁS INFORMACIÓN SOBRE EL PUESTO DE TRABAJO BÁSICO

TABLEROS Y SILLAS:

LOS TABLEROS DE DIBUJO Y LAS SILLAS SON UN POQUITO CAROS, PERO HAY VERSIONES MÁS BARATAS DE TODO. ASEGÚRATE DE QUE EL TABLERO Y LA SILLA QUE COMPRES COINCIDAN EN ALTURA, O LO VAS A PASAR MAL. ADEMÁS, PRUEBA QUÉ SILLAS SUJETAN TUS RIÑONES PARA EVITAR DOLORES DE ESPALDA (ESTO SIRVE TANTO PARA DIBUJAR COMO PARA EL ORDENADOR). QUE SEPAS QUE LA BANDEJA LATERAL DEBERÍA COSTARTE UNOS 30$. CONOZCO AL MENOS DOS EMPRESAS QUE OFRECEN BANDEJAS SIMILARES A LA MÍA. VALE LA PENA.

FLEXOS:

EL FLEXO CON BRAZO ARTICULADO QUE APARECE EN LA PÁGINA 189 ERA TAN COMÚN CUANDO EMPECÉ QUE A TODAS LAS LÁMPARAS CON BRAZO ARTICULADO LAS LLAMÁBAMOS "FLEXO". LAS BOMBILLAS INCANDESCENTE Y FLUORESCENTE JUNTAS SE NOTAN. LAS INCANDESCENTES SOLAS NO TE MANTIENEN DESPIERTO CON TANTA FACILIDAD Y LAS FLUORESCENTES SOLAS SON BASTANTE TRISTES, PERO LAS DOS COMBINADAS SE APROXIMAN A LA FRECUENCIA DE LA LUZ DEL SOL, LO CUAL PUEDE ENGAÑAR A TU CUERPO PARA QUE NO SE DÉ CUENTA DE QUE LLEVAS DIBUJANDO 14 HORAS SEGUIDAS. LAS LÁMPARAS HALÓGENAS PRODUCEN UN EFECTO SIMILAR CUANDO NO PRENDEN FUEGO A LAS CORTINAS.

PAPEL DE DIBUJO:

ALGUNOS DE LOS QUE RESPONDIERON Y USAN LÁMINAS BRISTOL STRATHMORE DIJERON QUE TUVIERON QUE CAMBIAR A LA SERIE 400 DE MAYOR CALIDAD RECIENTEMENTE CUANDO LA ANTERIORMENTE FIABLE SERIE 300 EMPEZÓ A EMPOBRECERSE. USES LÁMINAS BRISTOL O NO, FÍJATE EN QUE LA TINTA NO SE DESPARRAME NI CALE MÁS DE LA CUENTA, QUE SE ABSORBA SIN VOLVERSE BORROSA, QUE TENGA CAPACIDAD PARA SOPORTAR EL BORRADO, QUE SEA SUAVE PARA LAS PLUMAS, LO BASTANTE GRUESA COMO PARA QUE NO SE RASGUE O SE DAÑE CON FACILIDAD Y LO BASTANTE DELGADA COMO PARA PODER CALCARLA CON UNA CAJA DE LUZ (VER MÁS ABAJO).

CONSEJO PARA LA REGLA T:

UNA REGLA T PUEDE ESTORBARTE CUANDO NO LA ESTÁS USANDO. TE SUGIERO QUE PEGUES UN PAR DE CUADRADITOS DE CELO A UNOS 10 CENTÍMETROS DEL BORDE TRASERO DEL TABLERO (UNO CERCA DEL LADO IZQUIERDO Y OTRO DEL DERECHO). LUEGO, CUANDO QUIERAS TENER LA REGLA T AL ALCANCE PERO SIN QUE ESTORBE, NO TIENES MÁS QUE DEJAR QUE SE DESLICE SOBRE LOS CUADRADITOS HASTA QUE EL PUNTO DE REPOSO.

HÁBITOS DE TRABAJO:

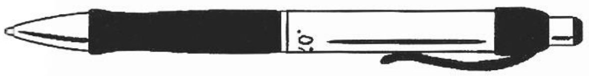
¡TÓMATE DESCANSOS! ¡SI HACES MUCHO TRABAJO DETALLADO (ROTULAR A MANO O CON TECLADO ESPECIALMENTE) PUEDES PROVOCAR UNA TENSIÓN A TU MANO QUE, SI NO SE TRATA, PODRÍA DEJARTE LITERALMENTE INÚTIL DE POR VIDA! TAN PRONTO COMO EMPIECES A SENTIR MOLESTIAS EN LAS MANOS, EMPIEZA A TOMARTE UNOS MINUTOS DE REPOSO CADA 20 MINUTOS O ASÍ, Y BUSCA UNA ABRAZADERA PARA LA MANO O ALGÚN OTRO TRATAMIENTO. RECUERDA, TUS MANOS SON LA HERRAMIENTA Nº 2 (DESPUÉS DE TU CEREBRO). CUÍDALAS BIEN.

OTRAS HERRAMIENTAS A TENER EN CUENTA:

- UNA MESA DE LUZ. UNA CAJA DE METAL PLANA CON LUCES DENTRO Y UNA SUPERFICIE DE PLÁSTICO TRASLÚCIDA. CONVIERTE EL PAPEL GRUESO DE DIBUJO COMO LAS LÁMINAS BRISTOL EN PAPEL DE CALCO MEDIANTE LA RETROILUMINACIÓN.
- UN LIMPIADOR ULTRASÓNICO. UN TUBITO VIBRATORIO QUE PUEDE LIMPIAR LAS PIEZAS DEL RAPIDÓGRAFO TRADICIONAL (PÁGINA 193, VIÑETA 2), POR SI QUIERES PONERTE RADICAL. PROBABLEMENTE SEAN UNA ESPECIE EN PELIGRO, JUNTO CON LOS RAPIDÓGRAFOS MISMOS, PERO YO ENCONTRÉ UNO EN LA RED POR 110$, DE MODO QUE EN EL MOMENTO DE ESCRIBIR ESTAS LÍNEAS TODAVÍA EXISTEN.
- UNA CUTTING MAT. UNA GRAN PLANCHA DE GOMA QUE PUEDES CORTAR REPETIDAS VECES MIENTRAS CORTAS LÁMINAS BRISTOL Y OTROS PAPELES SIN DAÑARLA (SE "AUTOREGENERA", COMO DICE UNA PÁGINA WEB). DEBERÍAS PODER ENCONTRAR UNA POR DEBAJO DE 20$, PERO PARECE QUE VARÍAN MUCHO DE PRECIO. ES MUY ÚTIL SI PLANEAS USAR UN X-ACTO O UN CUTTER A MENUDO.
- UNA RUEDA DE PROPORCIONES. UNA REGLA DESLIZANTE CIRCULAR CON UNA SERIE DE NÚMEROS EN LOS BORDES DE DOS DISCOS DE PLÁSTICO CONCÉNTRICOS QUE INDICAN LOS TAMAÑOS CORRESPONDIENTES PARA REDUCCIONES Y AMPLIACIONES. ÚTIL PARA PONER ENCIMA DE VASOS O TAZAS QUE CONTENGAN BEBIDAS CARBÓNICAS PARA IMPEDIR QUE PIERDAN EL GAS.

PÁGINA 190, VIÑETAS UNO-TRES – REDUCCIÓN PARA IMPRENTA

TEN EN CUENTA QUE TUS LÍNEAS SE IRÁN HACIENDO MÁS FINAS CUANDO SE REDUZCAN PARA LA IMPRENTA. SI SON DEMASIADO FINAS, PODRÍAN EMPEZAR A QUEBRARSE, ASÍ QUE PLANIFÍCALO DE ANTEMANO.



PÁGINA 190, VIÑETA CUATRO – PREFERENCIAS POR LOS LÁPICES

MIS CORRESPONSALES MOSTRARON MUCHA PASIÓN POR HERRAMIENTAS CONCRETAS, Y CONSTERNACIÓN CUANDO UNA O MÁS HERRAMIENTAS CAMBIABAN O ERAN DESCATALOGADAS.

"ME COSTÓ AÑOS ENCONTRAR EL LÁPIZ PERFECTO", ESCRIBE PIA GUERRA. CUANDO EL VENUS VELVET HB YELLOW DE PIA SE ACABÓ, NO CONSIGUIÓ ENCONTRAR UN REPUESTO EN NINGÚN SITIO. "EN INTERNET ME ENTERÉ DE QUE HABÍA PERSONAS QUE COLECCIONABAN LÁPICES (!) Y QUE ESTABAN FAMILIARIZADAS CON LOS VELVET Y LO BUENOS QUE ERAN, Y ME DESEARON SUERTE PARA ENCONTRAR UN EQUIVALENTE PORQUE LA EMPRESA HABÍA DEJADO DE FABRICARLOS". FINALMENTE, DESPUÉS DE PROBAR CASI TODOS LOS LÁPICES DE DIBUJO DEL MUNDO, PIA SE QUEDÓ CON LOS LÁPICES ESCOLARES MIRADO F 2.5 Y HA HECHO ACOPIO DE ELLOS. "SI ENCUENTRAS ALGO QUE FUNCIONE, COMPRA MONTONES", SUGIERE, UNA OPINIÓN QUE REPETIDA EN OTRAS RESPUESTAS.

CONSEGUIR EL LÁPIZ PERFECTO ES ESPECIALMENTE IMPORTANTE PARA QUIENES HACEN SU TRABAJO DE LÍNEA FINAL CON EL MISMO, COMO HACEN AHORA CUATRO DE MIS CORRESPONSALES, GRACIAS A LOS AVANCES TECNOLÓGICOS.

YO USO CUALQUIER PORTAMINAS DE 0.7 MM QUE SE AGARRE BIEN, PERO SÓLO HAGO BOCETOS DE PÁGINA CON ÉL ANTES DE PASAR A LO DIGITAL PARA TODO LO DEMÁS. SOY LEAL A MI BORRADOR PEARL ROSA, SIN EMBARGO. OTROS BORRADORES ROSAS ME RESULTAN DUROS Y GRASIENTOS.

LOS LÁPICES NO REPRODUCIBLES PROVOCARON ALGUNAS DISCUSIONES ACALORADAS. HAY LÁPICES DE COLORES SUAVES QUE NO TIENEN QUE SER BORRADOS DESPUÉS DE ENTINTAR PORQUE SUS TONOS NO APARECEN EN LA FOTOGRAFÍA DE PRE-IMPRESIÓN, EN LAS FOTOCOPIAS O INCLUSO AL ESCANEAR (AL MENOS EN TEORÍA). YO LOS LLAMO "LÁPICES AZULES" PORQUE SOY DE OTRO SIGLO, PERO EN REALIDAD HOY EN DÍA LOS HAY DE VARIOS COLORES. EL MÁS POPULAR PARECE QUE ES EL SANFORD COL-ERASE, Y ME HAN DICHO QUE CUANDO FUERON DESCATALOGADOS TEMPORALMENTE HACE POCO FUE COMO EL EMBARGO DE PETRÓLEO ÁRABE DE 1973.

ALGUNOS, COMO JASON, HOPE Y JUSTINE, HACEN UNA CANTIDAD IMPORTANTE DE TRABAJO DETALLADO CON LÁPICES NO REPRODUCIBLES. OTROS LOS USAN SÓLO PARA BOCETOS PREPARATORIOS ANTES DE DIBUJAR CON LÁPICES DE GRAFITO. TAMBIÉN LOS HAY QUE NO QUIEREN NI TOCARLOS.

PÁGINA 191-192 – PINCELES CON GRANDEZA

DESPUÉS DE TANTOS AÑOS, EL REY DE LOS PINCELES SIGUE SIENDO LA VENERABLE MARTA DE WINDSOR-NEWTON SERIE 7, QUE UTILIZA SÓLO PELOS DE MARTA "KOLINSKY", HECHOS EXCLUSIVAMENTE DEL PELAJE DE INVIERNO DE LA COLA DE LA MARTA MACHO... Y NO, NO ME LO ESTOY INVENTANDO. LOS TAMAÑOS Nº 1 Y 2 SON LOS MÁS COMUNES ENTRE LOS DIBUJANTES CON QUIENES HABLÉ, AUNQUE ME HAN HABLADO DE DIBUJANTES QUE USAN DESDE UN Nº 0 (MUY FINO) HASTA UN Nº 5 (GRANDE, PERO TODAVÍA CAPAZ DE TRAZAR LÍNEAS FINAS, DE HECHO, PAUL SMITH, QUE USA UN Nº 5, INFORMA DE QUE SU LÍNEA FINA HA MEJORADO CON EL PINCEL MÁS GRANDE). LOS PRECIOS VARÍAN, PERO CADA SALTO DE NÚMERO DE TAMAÑO AÑADE APROXIMADAMENTE 10$.

NO TODOS LOS PINCELES DE MARTA WINDSOR-NEWTON SON JOYAS. PAUL DICE QUE UN EXPERTO EN PINCELES LE DIJO: "WINDSOR-NEWTON HACE LOS MEJORES PINCELES DEL MUNDO... DE VEZ EN CUANDO". PARA ENCONTRAR UNO BUENO, PAUL SUGIERE SACUDIR UN PINCEL DE MARTA HÚMEDO CON LA MUÑECA EN LA TIENDA MISMA (DESPUÉS DE UNOS CUATRO MINUTOS EN EL AGUA, EMPAPADO HASTA QUE PIERDA LA FORMA) PARA VER SI RECUPERA SU FORMA NATURAL DE PUNTA. SI ES ASÍ, ÉSA ES LA FORMA QUE TIENDE A TOMAR Y PUEDES SACAR TU TARJETA DE CRÉDITO. SI SE PARTE, ES UN MALDITO IMPOSTOR MALIGNO Y DEBERÍAS VOLVER A DEJARLO EN LA ESTANTERÍA.

OTROS PINCELES MENCIONADOS POR MIS CORRESPONSALES INCLUYEN EL BARATO YELLOW LOEW-CORNELL Nº 2 (ANTAÑO USADO, AUNQUE NO NECESARIAMENTE RECOMENDADO, POR DREW WEING), EL PINCEL DE MARTA DE PUNTA NARANJA RAPHAEL Nº 4 SERIE 8404 PREFERIDO POR JESSICA ABEL, Y EL CETRO DORADO DE WINDSOR-NEWTON, UNA MEZCLA MITAD MARTA, MITAD SINTÉTICO, QUE ES EL ARMA ELEGIDA POR CARLA SPEED MCNEIL.

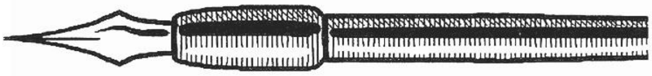
CUALQUIER PINCEL NATURAL REQUIERE MUCHOS CUIDADOS. LAVA BIEN LA TINTA CUANDO NO LO USES. ES SÓLO CUESTIÓN DE TIEMPO QUE UN PINCEL PIERDA LA FORMA, PERO LIMPIÁNDOLO FRECUENTEMENTE, PUEDES ALARGAR SU VIDA DE FORMA CONSIDERABLE. WILL EISNER SUGIRIÓ EN 1982 QUE ENROLLASE UN PEDAZO DE CINTA DE PAPEL UNOS MILÍMETROS SOBRE EL PUNTO DONDE EL METAL SE ENCUENTRA CON EL PELO PARA AYUDAR AL PINCEL A MANTENER LA FORMA, Y FUE MUY ÚTIL. DE HECHO, CUANDO TRABAJABA EN EL DEPARTAMENTO DE PRODUCCIÓN DE DC AQUEL MISMO AÑO, BRIAN BOLLAND VINO A HACER ALGUNAS CORRECCIONES, TOMÓ PRESTADO MI PINCEL DE MARTA EISNERIZADO Y MENCIONÓ QUE DABA MUY BUENA LÍNEA.

PÁGINA 192, VIÑETAS UNO-CUATRO – ALTERNATIVAS AL PINCEL

YO FUI UNO DE LOS PRIMEROS EN ADOPTAR LOS PINCELES SINTÉTICOS EN 1982. DE HECHO, MI VIEJA SERIE ZOT! ESTABA LLENA DE PINCELES DE FIELTRO, PERO SIMPATIZO CON LOS QUE NO CONFÍAN EN ELLOS, Y NO PONDRÍA MIS TEBEOS DE AQUELLA ÉPOCA COMO UN EJEMPLO DE BUEN ENTINTADO.

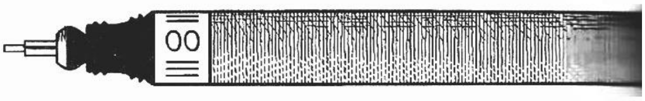
LOS FIELES ROTULADORES-PINCEL DE BOLSILLO PENTEL DE CRAIG THOMPSON (VER ARRIBA) VIENEN CON CARTUCHOS DE PIGMENTO RECARGABLES, IGUAL QUE LOS ROTULADORES-PINCEL KURETAKE Y AITOH, PERO MUCHOS PINCELES SINTÉTICOS SON BÁSICAMENTE ROTULADORES CON PUNTAS DE FIELTRO EN FORMA DE PINCEL. PROBABLEMENTE LOS MÁS POPULARES, ESPECIALMENTE ENTRE LOS FANS DEL MANGA, SON LOS ROTULADORES COPIC, UN ROTULADOR DE SECADO RÁPIDO CON UNA PUNTA DE CINCEL EN UN EXTREMO Y UN PINCEL DE FIELTRO FLEXIBLE EN EL OTRO. VIENEN EN MUCHOS COLORES, PERO NO PARECEN TAN COMUNES EN LA COMUNIDAD PROFESIONAL... AÚN. LOS QUE RESPONDIERON A LA ENCUESTA Y DIJERON USAR PINCELES DE FIELTRO MENCIONARON EL ROTULADOR-PINCEL PIGMA DE SAKURA Y EL ROTULADOR-PINCEL ZEBRA 303.

MUCHOS USUARIOS DEL PINCEL DE MARTA ODIAN LOS PINCELES DE FIELTRO. LOS USUARIOS DE LOS PINCELES DE FIELTRO NO SALTAN EXACTAMENTE EN SU DEFENSA, PERO ALGUNOS PARECEN SATISFECHOS. ENTRE TODOS LOS DIBUJANTES CON QUIENES HABLÉ, SPIKE FUE LA ÚNICA QUE DIJO QUE AHORA USA UN PINCEL DE MARTA, PERO QUE CREE QUE LOS PINCELES DE FIELTRO SON GENIALES. "LOS USÉ COMO HERRAMIENTAS DE APRENDIZAJE DURANTE MÁS DE DOS AÑOS ANTES DE PASAR A LOS PINCELES DE VERDAD", ESCRIBE. "NUNCA HABRÍA TENIDO LA CONFIANZA NI LA PACIENCIA DE ENFRENTARME A UN PINCEL NORMAL DESPUÉS DE USAR SIMPLES ROTULADORES PARA ENTINTAR, ASÍ QUE NO TENGO NINGÚN PROBLEMA CON ELLOS".



PÁGINA 192, VIÑETAS CINCO-SIETE – PLUMILLAS

CIERTO NÚMERO DE CORRESPONSALES TODAVÍA USAN PLUMILLAS, PERO MUCHOS SE QUEJAN LA CALIDAD DE LOS PRODUCTOS DISPONIBLES EN EE UU. LAS ANTAÑO RESPETADAS PLUMILLAS DE HUNT Y SPEEDBALL (AHORA LA MISMA EMPRESA) HAN IDO PERDIENDO CALIDAD Y VARIEDAD A LO LARGO DE LOS AÑOS. AUNQUE LAS PLUMAS DE CUERVO HUNT Nº 102 Y 108 Y LAS PLUMILLAS Nº B-6 Y Nº 22 SIGUEN SIENDO USADAS, Y ALGUNOS TODAVÍA CONFÍAN EN ELLAS (INCLUIDO DREW WEING, PERO ÉL PODRÍA SACAR UNA BUENA LÍNEA DE UNA CHOCOLATINA). LOS HISTORIETISTAS NEOYORQUINOS INFORMAN DE LA CRECIENTE POPULARIDAD DE LAS PLUMAS G JAPONESAS (DE MARCAS COMO ZEBRA, TACHIKAWA Y NIKKO). LAS PLUMAS G SON BÁSICAMENTE LO MISMO QUE LAS PLUMILLAS TRADICIONALES PERO MÁS FUERTES Y MEJOR HECHAS. DAVID LASKY DIJO QUE ESTÁ USANDO EL ROTRING, UNA PLUMILLA CON SU PROPIO BARRILITO DE TINTA, PARECIDO AL PINCEL DE BOLSILLO PENTEL Y SUS PRIMOS. DAVID, SIN EMBARGO, DESCRIBE EL ROTRING COMO DE "ALTO MANTENIMIENTO", Y LO COMPARÓ A "TENER UNA VESPA".



PÁGINAS 192-193 – RAPIDÓGRAFOS Y ROTULADORES CALIBRADOS

LOS RAPIDÓGRAFOS TRADICIONALES COMO EL KOH-I-NOOR RAPIDOGRAPH QUE TIENEN QUE SER DESMONTADOS PARA RELLENARLOS Y LIMPIARLOS SON UNA ESPECIE MORIBUNDA, PERO ALGUNOS HISTORIETISTAS TODAVÍA CONFÍAN EN ELLOS. HOWARD CRUSE HACE EL 90% DE SU ENTINTADO CON RAPIDÓGRAFOS, Y KRIS DRESEN LOS USA PARA TODO. ROTRING Y STAEDTLER OFRECEN NUEVAS VERSIONES DEL DISEÑO TRADICIONAL, CON CARTUCHOS, QUE SON MÁS FÁCILES DE MANTENER, AUNQUE SEAN MÁS CAROS A LA LARGA.

A MUCHOS DIBUJANTES LOS PIGMA MICRONS, ALVIN PENSTIX Y OTRAS HERRAMIENTAS DE PUNTA DE FIELTRO CON GROSOR FIJO LES RESULTAN UNA ALTERNATIVA ADECUADA Y MENOS MOLESTA QUE LOS RAPIDÓGRAFOS. SUS FABRICANTES AFIRMAN QUE TIENEN UNA TINTA DE "CALIDAD DE ARCHIVO" Y LOS HACEN EN LOS MISMOS TAMAÑOS DE PRECISIÓN QUE LOS RAPIDÓGRAFOS DE LA VIEJA ESCUELA. SI LA TINTA ES BUENA Y LA LÍNEA ES SUAVE Y CONSISTENTE, YO DIGO QUE ADELANTE, PERO TEN EN CUENTA QUE GASTARÁS DOCENAS DE ELLOS DURANTE LA VIDA DE UN SOLO RAPIDÓGRAFO, ASÍ QUE TAL VEZ DEBAS TENER EN CUENTA EL COSTE A LARGO PLAZO.

ALGUNOS HISTORIETISTAS, COMO JASON LITTLE, DICE QUE LES GUSTA LA LÍNEA "MUERTA"

DIBUJO DE TOC FETCH (VER CRÉDITOS ARTÍSTICOS, PÁGINA 258).

QUE TODAS LAS HERRAMIENTAS CALIBRADAS PRODUCEN. OTROS USUARIOS PARECEN UN POCO MÁS INQUIETOS. DEREK KIRK KIM USÓ LOS MULTILINER CALIBRADOS DE COPIC LOS ÚLTIMOS AÑOS, PERO SE HA PLANTEADO VOLVER A LA PLUMA DE CUERVO. LA AUTORA DE WEBCOMICS SHAENON GARRITY CONSIDERA SU PROPIO USO DE LOS MICRONS COMO UNA "CUTREZ".

SIN EMBARGO, NOTÉ QUE EMANABA CIERTO ORGULLO EN EL USO DE HERRAMIENTAS BARATAS DE LA ESCENA INDEPENDIENTE EN EL SECTOR MÁS INTERNETERO. "SE USAN PINCELES, SHARPIES, PIGMAS E INCLUSO BOLÍGRAFOS", ESCRIBE GENE YANG. "[JESSE HAMM] VINO A HABLAR CONMIGO Y DEREK DURANTE UNA CONVENCIÓN DE SAN DIEGO HACE AÑOS Y DIJO: "¡MIGNOLA LO HACE TODO CON UN PIGMA Y UN SHARPIE!" CREO QUE JESSE NO HA COGIDO UN PINCEL DESDE ENTONCES".

PÁGINA 193, VIÑETAS CUATRO Y CINCO - TINTAS Y PINTURA BLANCA

TRES CORRESPONSALES CRITICARON EL SUPUESTO AGUADO DE LA ANTAÑO CANÓNICA TINTA NEGRA MÁGICA HIGGINS (STEVE BISSETTE LA LLAMÓ "BAZOFIA GRIS"), PERO OTROS DOS INFORMARON QUE SEGUÍAN USÁNDOLA. R. KIKUO JOHNSON USA SUPERNEGRA SPEEDBALL PARA SU RICO Y FASCINANTE TRABAJO DE PINCEL. MIENTRAS, LA TINTA MARCA DELETER JAPONESA Y LA PINTURA DE CORRECCIÓN BLANCA ESTÁN EXTENDIÉNDOSE RÁPIDAMENTE POR NUEVA YORK.

PÁGINA 195 - UNA ALTERNATIVA PARA ROTULACIÓN

HOWARD CRUSE TIENE UN SISTEMA MUY HÁBIL PARA LOS QUE QUIEREN LOS BENEFICIOS DE LAS LÍNEAS DE GUÍA COMO LAS QUE HACE UNA GUÍA AMES, SIN TENER QUE DIBUJARLAS UNA Y OTRA VEZ. HIZO UN JUEGO DE LÍNEAS DE GUÍA EN ADOBE ILLUSTRATOR, LO IMPRIMIÓ EN HOJAS EN BLANCO Y SIMPLEMENTE LO PONE JUNTO CON SU PAPEL DE DIBUJO SOBRE UNA CAJA DE LUZ.

PÁGINA 197 - DIBUJAR ESTE LIBRO DE FORMA DIGITAL

PARA QUE QUEDE CLARO, LAS CAPAS DE LAS QUE ESTOY HABLANDO SON VIRTUALES. ¡NO LAS IMPRIMO Y AMONTONO ASÍ! SE HACE TODO EN EL PHOTOSHOP. PONDRÉ UN PASO A PASO MÁS DETALLADO EN INTERNET (VER DIRECCIÓN WEB DEBAJO).

PÁGINA 199, VIÑETA SIETE - ¡PINCELES Y PINRELES!

EL PHOTOSHOP TE PERMITE FIJAR VARIOS PARÁMETROS CUANDO CONVIERTES UNA FORMA EN UN PINCEL, PERO EL PROGRAMA NO TE LO PONE FÁCIL. COLGARÉ UN PEQUEÑO TUTORIAL EN LA PÁGINA WEB.

PÁGINA 203 - ROTULAR EN ILLUSTRATOR

MIRA EL CAPÍTULO CINCO Y MEDIO (DERECHA) PARA VER MÁS SOBRE MÉTODOS DE ROTULACIÓN DIGITAL, INCLUYENDO UN TRUCO GUAY CON CAPAS QUE PERMITE INTERMINABLES REPOSICIONAMIENTOS DE RABOS DE BOCADILLOS Y BORDES DE VIÑETAS EN UN INSTANTE.

PÁGINA 204, VIÑETA OCHO - EL MONITOR TABLETA

EN EL MOMENTO EN QUE ESCRIBO ESTO, LA ÚNICA FORMA DE QUE LOS ARTISTAS GRÁFICOS DIBUJEN DIRECTAMENTE EN LA PANTALLA ES CONSEGUIR UN TABLET PC O UN MONITOR CINTIQ DE WACOM, Y PARA LOS USUARIOS DE MAC COMO YO, EL CINTIQ ES NUESTRA ÚNICA POSIBILIDAD.

EL CINTIQ ME GUSTA MUCHO. PROBABLEMENTE NO PODRÍA HABER HECHO ESTE LIBRO NI LA MITAD DE RÁPIDO O DE BIEN SIN ÉL. PERO EL ÚNICO MODELO APROPIADO PARA GRÁFICOS QUE VENDE EL FABRICANTE A LA HORA DE ESCRIBIR ESTAS LÍNEAS CUESTA MÁS QUE UN ORDENADOR NUEVO (¡2.499$! AUNQUE PUEDE QUE PARA CUANDO LEAS ESTO LAS COSAS HAYAN MEJORADO).

ES UNA INVERSIÓN BRUTAL, PERO SI TIENES PROBLEMAS GRAVES EN LA MANO COMO TUVE YO EN 2003-2004, O SI TE PAGAN LO SUFICIENTE POR TUS DIBUJOS COMO PARA PODER CONSIDERAR LAS GANANCIAS EN PRODUCTIVIDAD COMO BENEFICIOS, ENTONCES HACERTE CON UNA TABLETA/MONITOR ES UNA BUENA IDEA.

PÁGINAS 204-205 - NIVELES DE LA INDUSTRIA

LA MAYORÍA DE LOS PROFESIONALES DEL CÓMIC QUE CONOZCO QUE HACEN CÓMICS DE FORMA DIGITAL LO HACEN EN UN ORDENADOR MACINTOSH CON LOS PROGRAMAS GRÁFICOS DE ADOBE. ADOBE PHOTOSHOP ES EL PROGRAMA QUE CASI TODOS TENEMOS, SEGUIDO DEL ILLUSTRATOR, UN PRECISO PROGRAMA DE DIBUJO DE ADOBE "ORIENTADO A LOS OBJETOS", Y EL DREAMWEAVER PARA CREACIÓN DE WEBS. (DREAMWEAVER COMPETÍA CON EL MENOS POPULAR GOLIVE DE ADOBE, PERO ADOBE COMPRÓ LA EMPRESA EN 2005).

COMPRAR LOS TRES PROGRAMAS EN UNA TIENDA TE SUPONDRÁ UNOS 1.000$, PERO DEPENDIENDO DE LO QUE QUIERAS CONSEGUIR, PUEDE QUE HAYA ALTERNATIVAS MÁS BARATAS O INCLUSO GRATUITAS. MIRA EN MI PÁGINA WEB PARA MÁS DETALLES.

PÁGINA 206 - GUÍAS PARA PUBLICACIÓN EN RED

VER TAMBIÉN LA DIRECCIÓN DE MÁS ABAJO PARA ALGUNOS CONSEJOS SOBRE PUBLICAR EN RED. (¡ME ESTOY QUEDANDO SIN ESPACIO!)

¡CAPÍTULO CINCO Y MEDIO!

EN *LA REVOLUCIÓN DEL CÓMIC* DESCUBRÍ LO DIFÍCIL QUE ES DESCRIBIR TÉCNICAS NATIVAS DE LA RED EN UN LIBRO EN BLANCO Y NEGRO, DE MODO QUE HE COLGADO LA MAYORÍA DE MIS NOTAS DIGITALES EN LA RED. TAMBIÉN VOY A INTENTAR PROPORCIONAR INFORMACIÓN ACTUALIZADA SOBRE EQUIPO Y SOFTWARE, YA QUE ESE TEMA SIEMPRE ESTÁ CAMBIANDO.

VISITA: ASTIBERRI.COM/HACERCOMICS

Y BUSCA ESTE BOTÓN:

CAPÍTULO 5 1/2

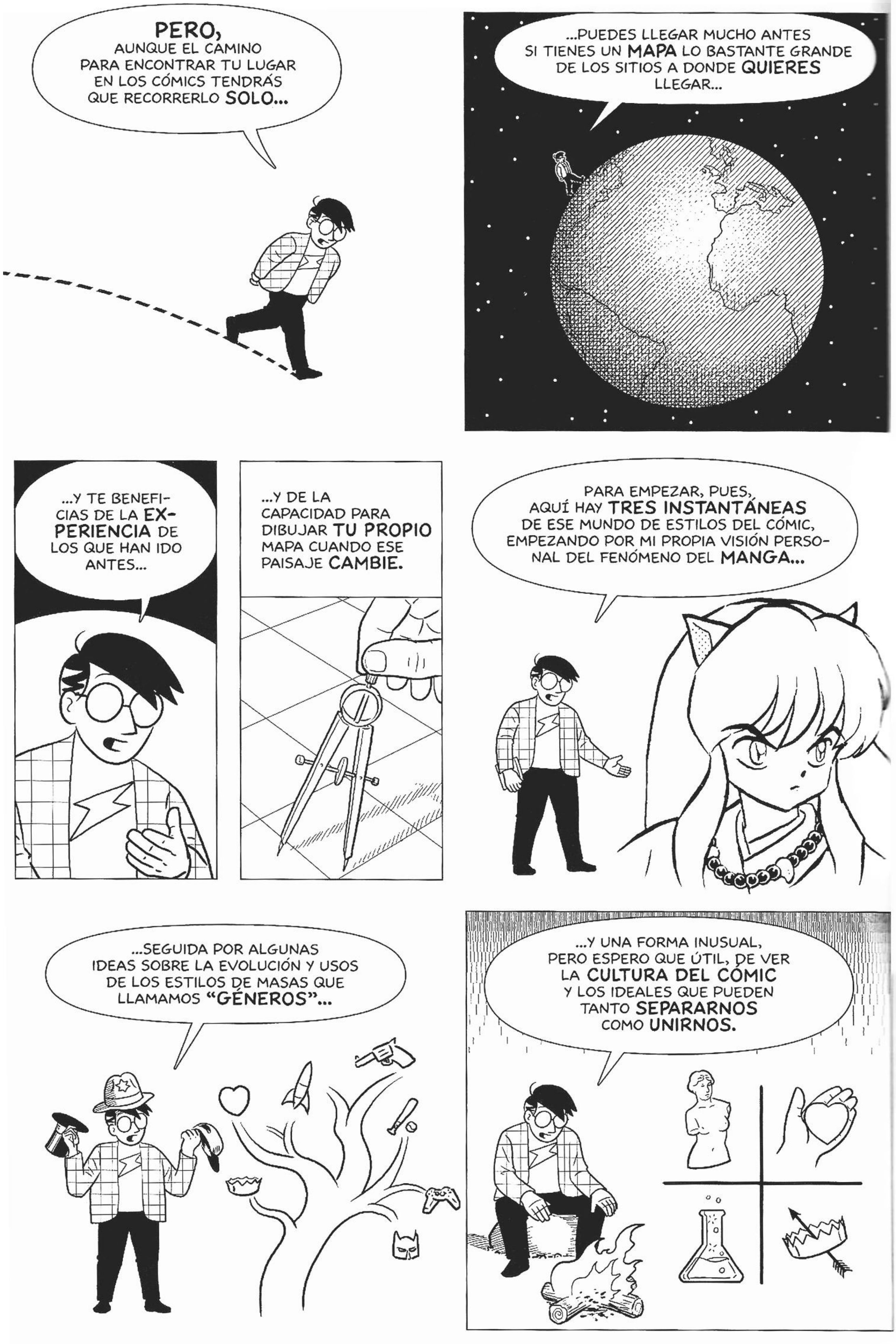
Capítulo Seis

Tu Lugar en el Cómic

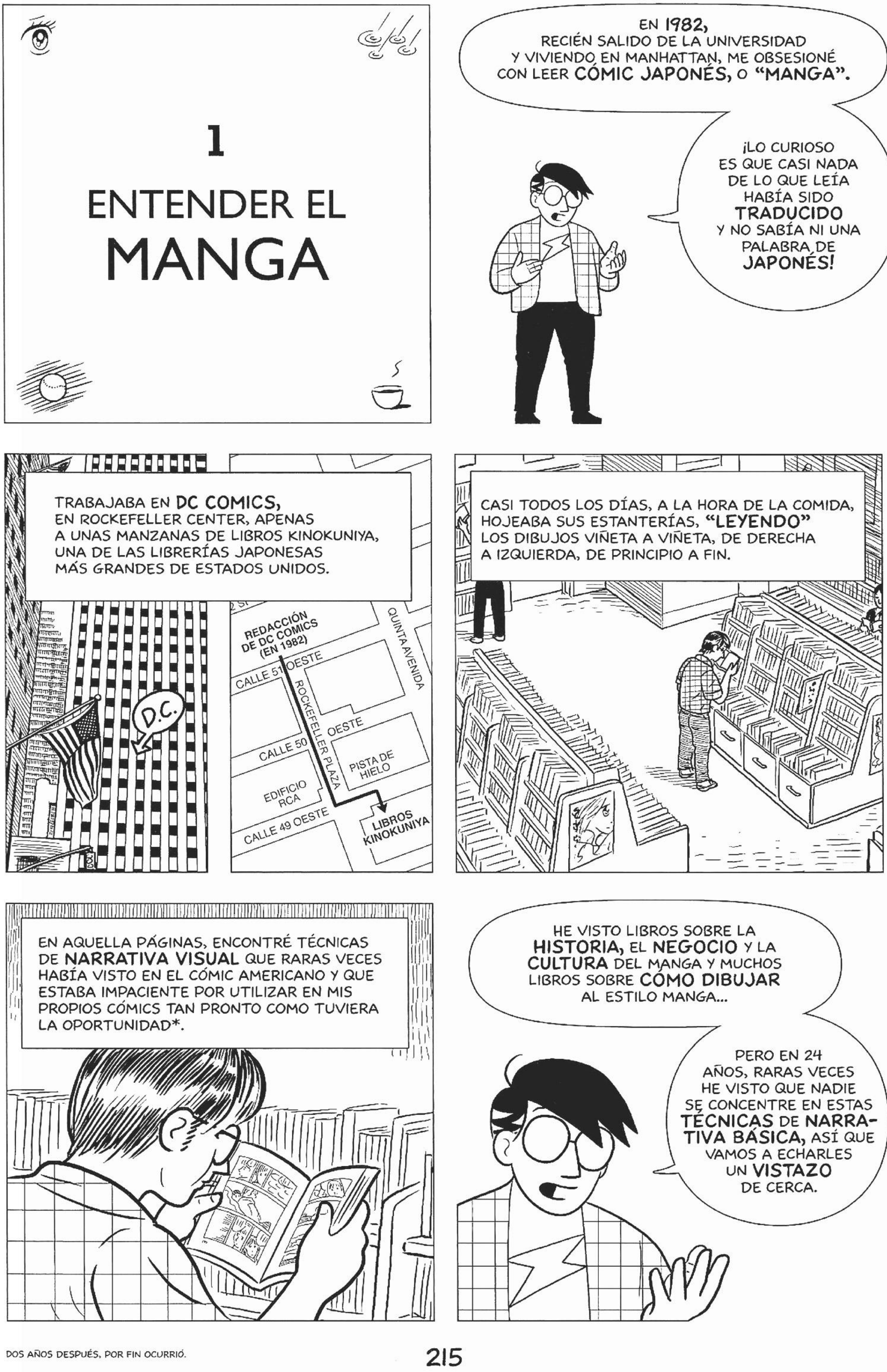
Tres Ensayos sobre el Estilo

ÚLTIMA FILA: DIBUJO DE JIM WOODRING, KYLE BAKER, JOE SACCO Y CHRIS WARE (VER CRÉDITOS ARTÍSTICOS, PÁGINA 258).

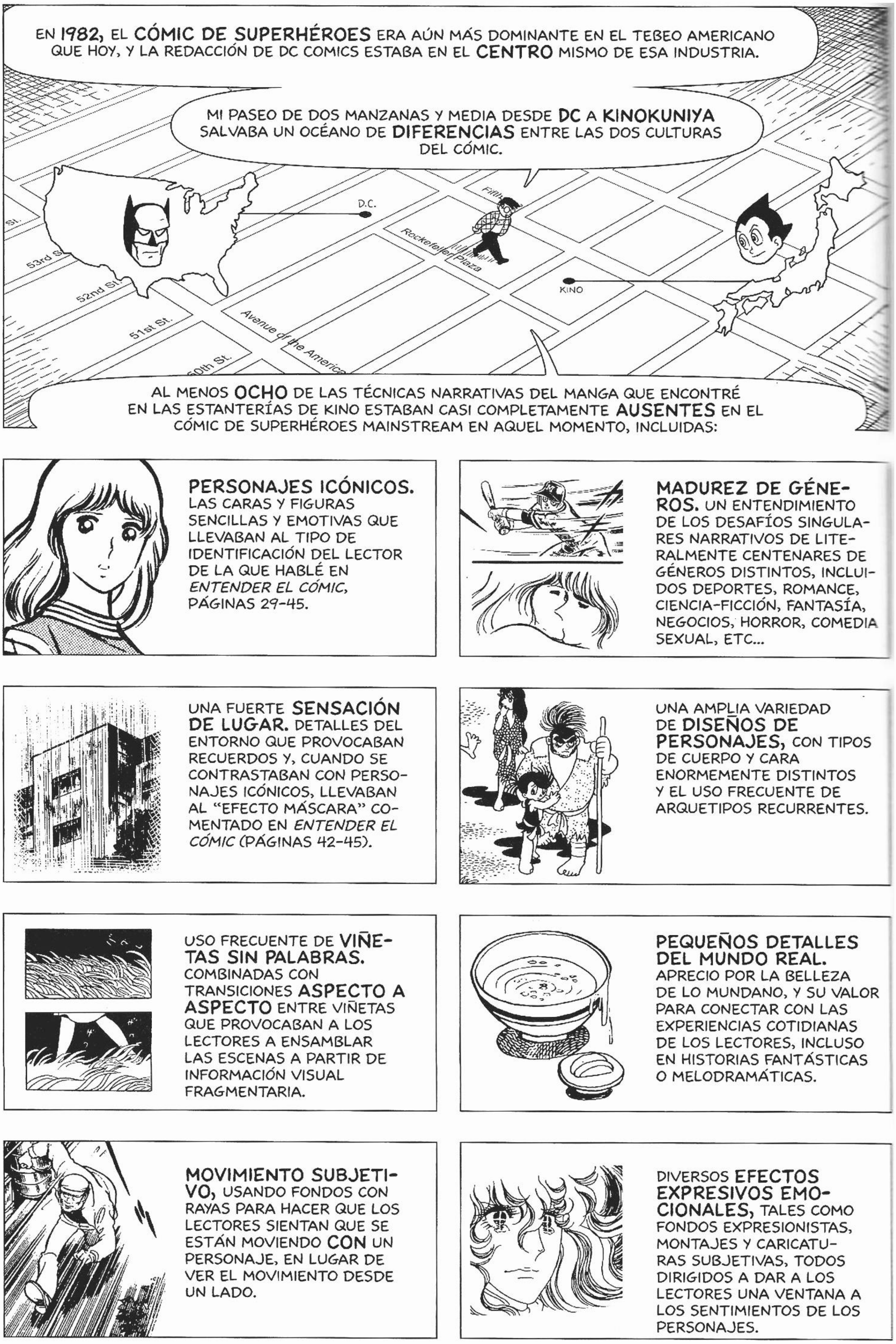
DIBUJO DE JEFF SMITH, RUMIKO TAKAHASHI, MARJANE SATRAPI, ERIC DROOKER, OSAMU TEZUKA, HERGE, CHARLES SCHULZ, PHOEBE GLOECKNER, DAVID B Y DEMIAN 5 (VER CRÉDITOS ARTÍSTICOS, PÁGINA 258).



VIÑETA CINCO: DIBUJO DE RUMIKO TAKAHASHI (VER CRÉDITOS ARTÍSTICOS, PÁGINA 258).

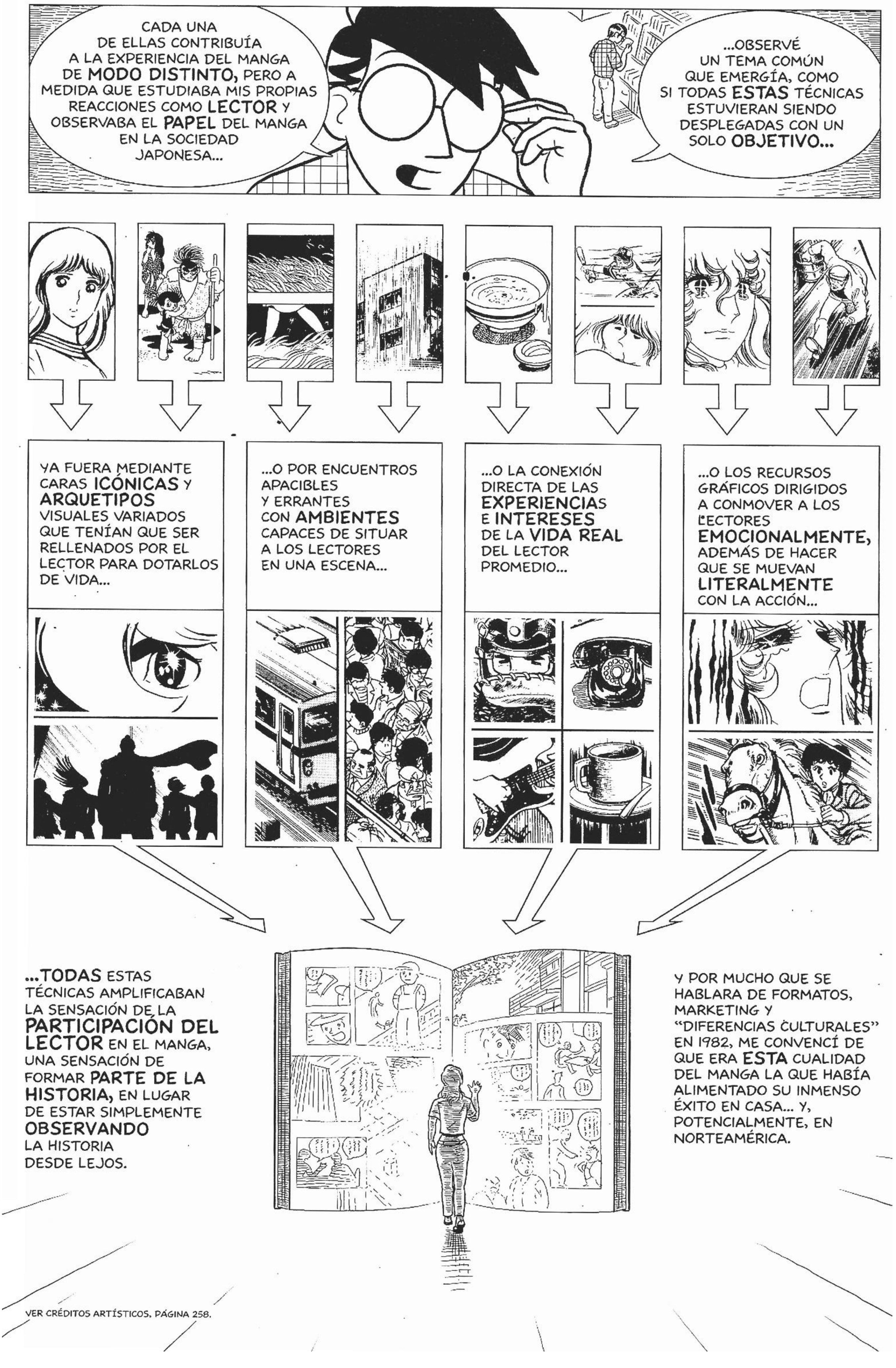


DOS AÑOS DESPUÉS, POR FIN OCURRIÓ.

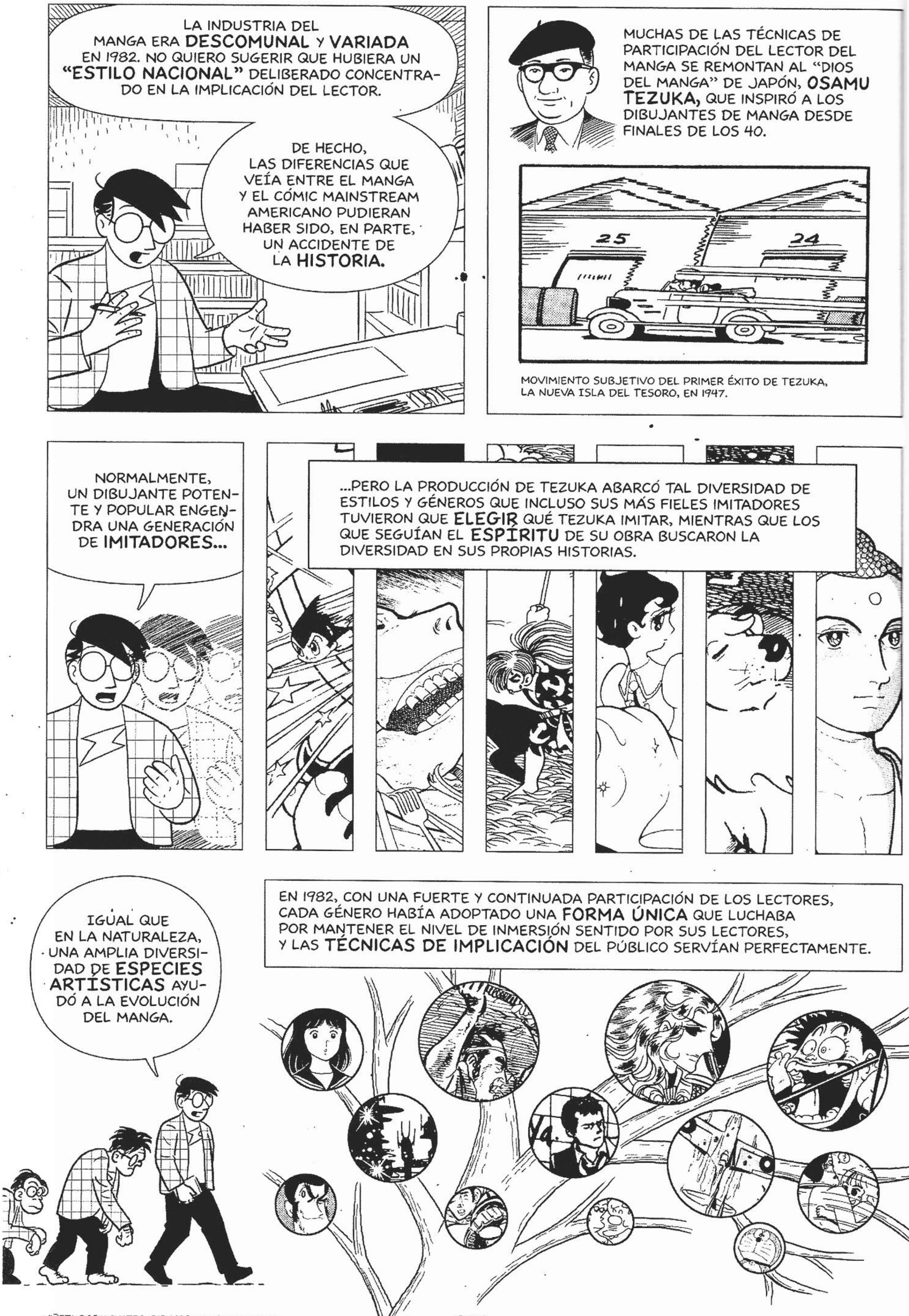


COLUMNA IZQUIERDA: DIBUJOS DE YAMASAKI Y ADACHI, ISHII ISAMI, OSAMU TEZUKA Y YASUITI OSIMA.

COLUMNA DERECHA: SHINJI MIZUSHIMA, YAMASAKI & ADACHI, OSAMU TEZUKA, KEIJI NAKAZAWA Y RIYOKO IKEDA (VER CRÉDITOS ARTÍSTICOS, PÁGINA 258).



VER CRÉDITOS ARTÍSTICOS, PÁGINA 258.



VIÑETA DOS Y CUATRO: DIBUJOS DE OSAMU TEZUKA.
VIÑETA SEIS: VER CRÉDITOS ARTÍSTICOS, PÁGINA 258.

VIÑETA TRES: DIBUJOS DE CRAIG THOMPSON, CHRIS WARE, CHYNNA GLUGSTON Y DEREK KIRK KIM. VIÑETA CINCO: DIBUJO DE FRED GALLAGHER (VER CRÉDITOS ARTÍSTICOS, PÁGINA 258)

VIÑETA SEIS: DIBUJOS DE RUMIKO TAKAHASHI, MOYOCO ANNO, CLAMP, NATSUKI TAKAYA, MASASHI KISHIMOTO Y AI YAZAWA. (VER CRÉDITOS ARTÍSTICOS, PÁGINA 258).

*"SHOJO"=CÓMICS DIRIGIDOS A LAS CHICAS.
VIÑETA UNO: DIBUJO DE NATSUKI TAKAYA.

VIÑETAS DOS Y CUATRO: DISEÑOS DE PÁGINA DE JACK KIRBY Y MIHO OBANA. VIÑETA CINCO: DIBUJO DE MIWA UEDA. VIÑETA OCHO: DIBUJO DE MASASHI KISHIMOTO (VER CRÉDITOS ARTÍSTICOS, PÁGINA 258).

VIÑETA UNO: DIBUJO DE MASASHI KISHIMOTO. VIÑETA TRES: DIBUJO DE EIICHIRO ODA. VIÑETA CUATRO: LÁPICES DE MARK BAGLEY, TINTAS DE ART THIBERT Y DAN PANOSIAN (VER CRÉDITOS ARTÍSTICOS, PÁGINA 258).

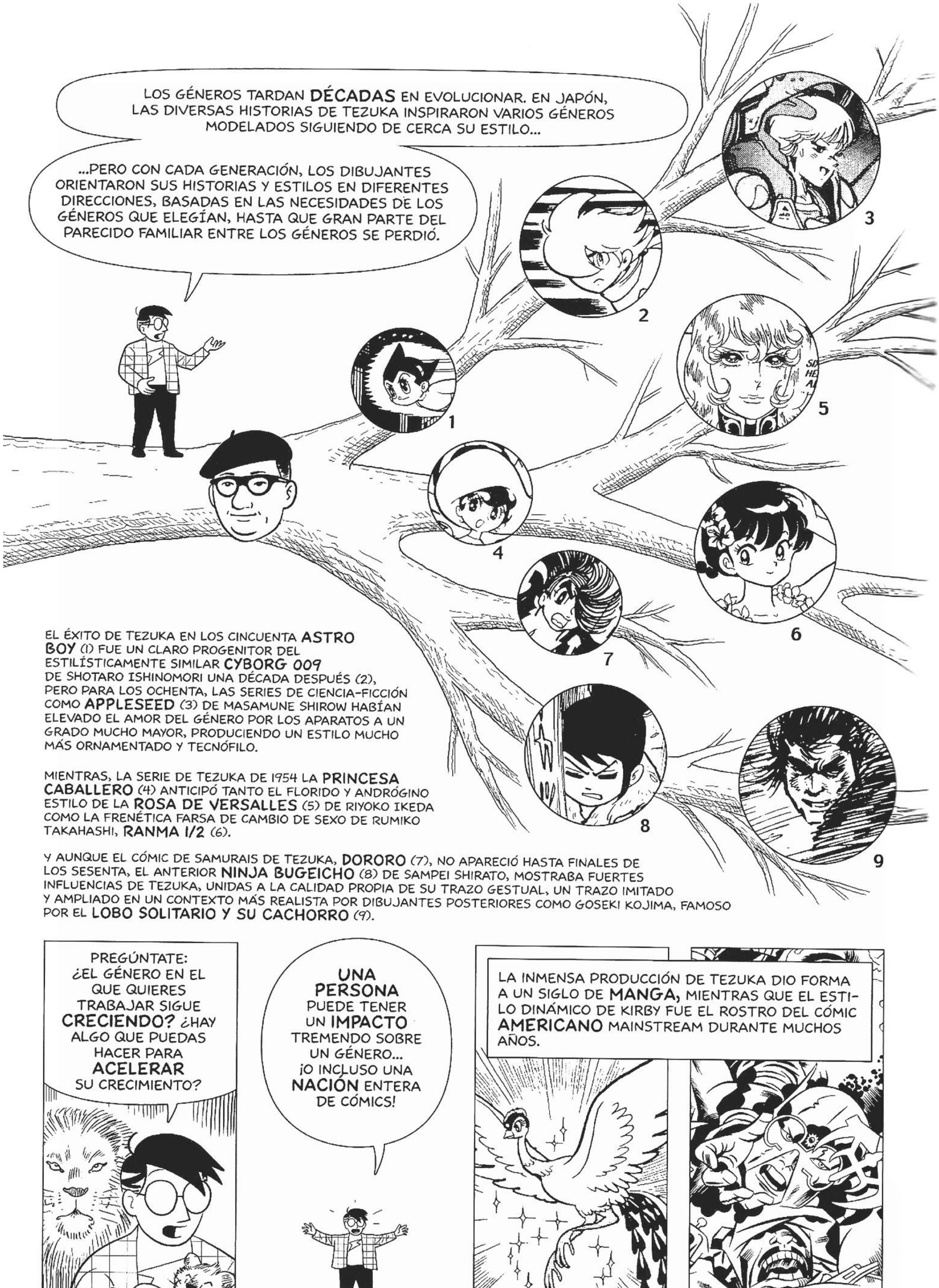
NOTA AL PIE: VIÑETA DOS BASADA EN DIBUJO DE HIROMU ARAKAWA. VIÑETA SIETE: DIBUJO DE KIM GANTER (VER CRÉDITOS ARTÍSTICOS, PÁGINA 258).

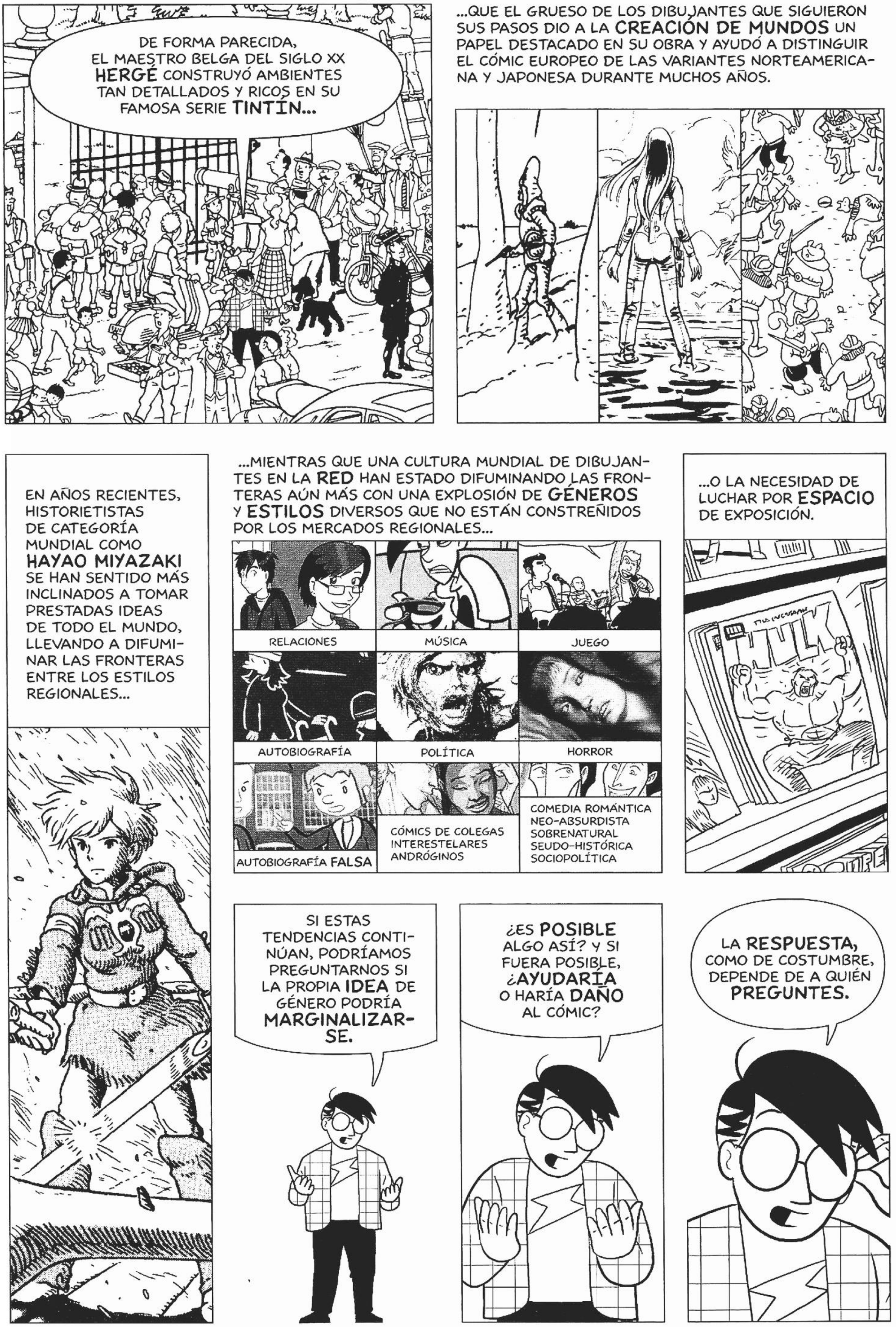
VIÑETA UNO: DIBUJO DE BRYAN LEE O'MALLEY (VER CRÉDITOS ARTÍSTICOS,

NOTA AL PIE: EN NUESTROS TIEMPOS, AL MENOS. EN LOS DÍAS DE SHAKESPEARE, LA LISTA NO ERA NI MUCHO MENOS TAN CORTA.

*ESPECIALMENTE EN COLABORACIÓN CON EL GUIONISTA STAN LEE.

VIÑETA TRES: JACK KIRBY. VIÑETA CUATRO: DIBUJO DE CURT SWAN (¡CREO!; VER CRÉDITOS ARTÍSTICOS, PÁGINA 258).


LOS GÉNEROS TARDAN DÉCADAS EN EVOLUCIONAR. EN JAPÓN, LAS DIVERSAS HISTORIAS DE TEZUKA INSPIRARON VARIOS GÉNEROS MODELADOS SIGUIENDO DE CERCA SU ESTILO...
...PERO CON CADA GENERACIÓN, LOS DIBUJANTES ORIENTARON SUS HISTORIAS Y ESTILOS EN DIFERENTES DIRECCIONES, BASADAS EN LAS NECESIDADES DE LOS GÉNEROS QUE ELEGÍAN, HASTA QUE GRAN PARTE DEL PARECIDO FAMILIAR ENTRE LOS GÉNEROS SE PERDIÓ.
3
2
1
5
4
6
7
8
9
EL ÉXITO DE TEZUKA EN LOS CINCUENTA ASTRO BOY (1) FUE UN CLARO PROGENITOR DEL ESTILÍSTICAMENTE SIMILAR CYBORG 009 DE SHOTARO ISHINOMORI UNA DÉCADA DESPUÉS (2), PERO PARA LOS OCHENTA, LAS SERIES DE CIENCIA-FICCIÓN COMO APPLESEED (3) DE MASAMUNE SHIROW HABÍAN ELEVADO EL AMOR DEL GÉNERO POR LOS APARATOS A UN GRADO MUCHO MAYOR, PRODUCIENDO UN ESTILO MUCHO MÁS ORNAMENTADO Y TECNÓFILO.
MIENTRAS, LA SERIE DE TEZUKA DE 1954 LA PRINCESA CABALLERO (4) ANTICIPÓ TANTO EL FLORIDO Y ANDRÓGINO ESTILO DE LA ROSA DE VERSALLES (5) DE RIYOKO IKEDA COMO LA FRENÉTICA FARSA DE CAMBIO DE SEXO DE RUMIKO TAKAHASHI, RANMA 1/2 (6).
Y AUNQUE EL CÓMIC DE SAMURAIS DE TEZUKA, DORORO (7), NO APARECIÓ HASTA FINALES DE LOS SESENTA, EL ANTERIOR NINJA BUGEICHO (8) DE SAMPEI SHIRATO, MOSTRABA FUERTES INFLUENCIAS DE TEZUKA, UNIDAS A LA CALIDAD PROPIA DE SU TRAZO GESTUAL, UN TRAZO IMITADO Y AMPLIADO EN UN CONTEXTO MÁS REALISTA POR DIBUJANTES POSTERIORES COMO GOSEKI KOJIMA, FAMOSO POR EL LOBO SOLITARIO Y SU CACHORRO (9).
PREGÚNTATE: ¿EL GÉNERO EN EL QUE QUIERES TRABAJAR SIGUE CRECIENDO? ¿HAY ALGO QUE PUEDAS HACER PARA ACELERAR SU CRECIMIENTO?
UNA PERSONA PUEDE TENER UN IMPACTO TREMENDO SOBRE UN GÉNERO... ¡O INCLUSO UNA NACIÓN ENTERA DE CÓMICS!
LA INMENSA PRODUCCIÓN DE TEZUKA DIO FORMA A UN SIGLO DE MANGA, MIENTRAS QUE EL ESTILO DINÁMICO DE KIRBY FUE EL ROSTRO DEL CÓMIC AMERICANO MAINSTREAM DURANTE MUCHOS AÑOS.



VIÑETA UNO: DIBUJO DE HERGÉ. VIÑETA DOS: DIBUJOS DE MOEBIUS, JEAN-CLAUDE MEZIERES Y LEWIS TRONDHEIM. VIÑETA TRES: DIBUJO DE HAYAO MIYAZAKI (VER CRÉDITOS ARTÍSTICOS, PÁGINA 258).

VIÑETA CUATRO: DIBUJOS DE JEFF JACQUES, MIKE KRAHULIK, MITCH CLEM, JAMES KOCHALKA, ERIC MILLIKIN, JOE ZABEL, JEFFREY ROWLAND, JENN MANLEY LEE Y DYLAN MECONIS (VER CRÉDITOS ARTÍSTICOS, PÁGINA 258).

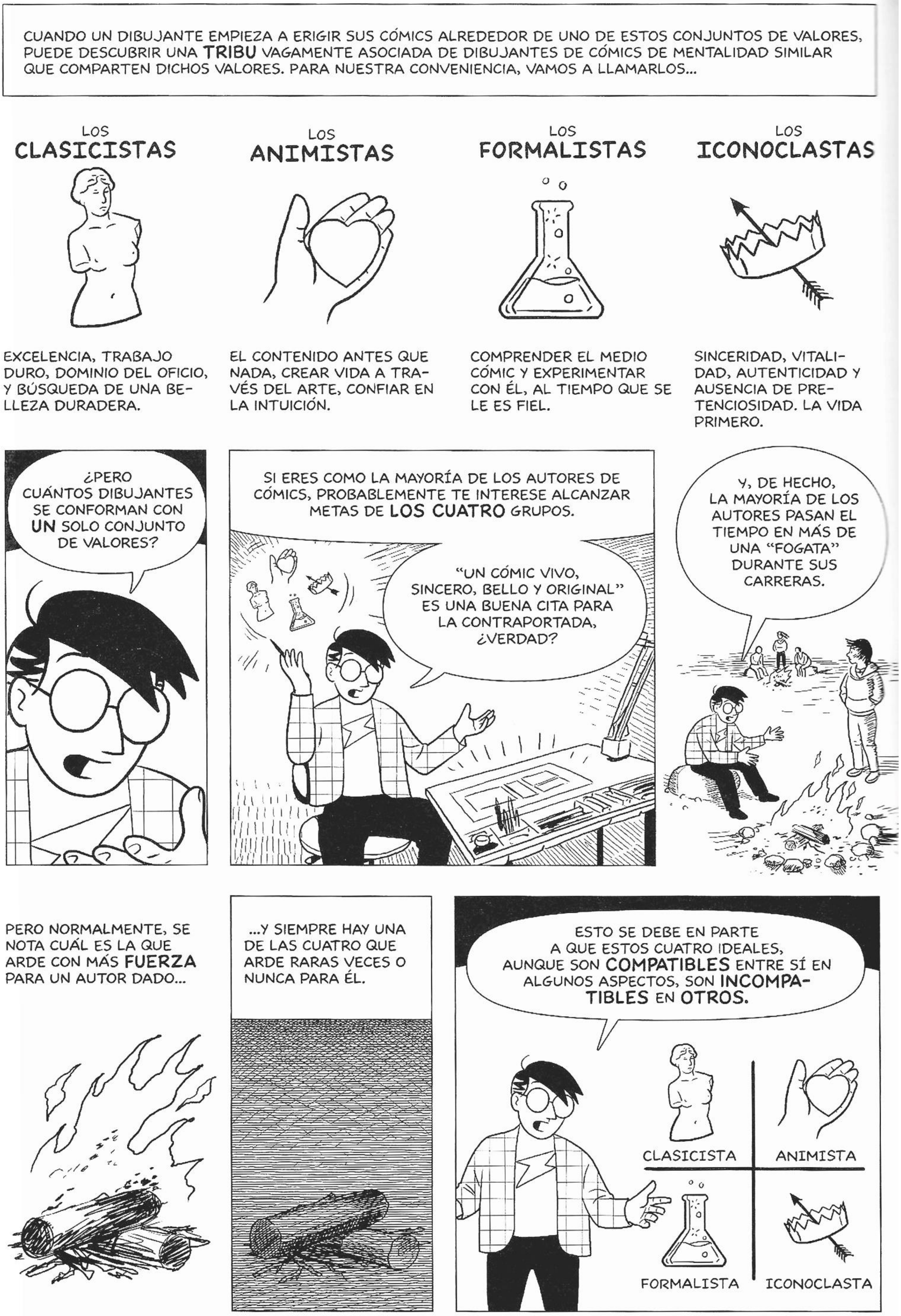
ALGUNOS CRÍTICOS Y DIBUJANTES DESDEÑAN TODOS LOS CÓMICS DE GÉNERO COMO MATERIAL POBRE HECHO CON EL MÍNIMO DENOMINADOR COMÚN, PRODUCTO DE AMBICIONES ARTÍSTICAS Y LITERARIAS LIMITADAS.
TE DIRÁN QUE LAS OBRAS MÁS IMPORTANTES DE LA LITERATURA TIENDEN A DESAFIAR TALES CATEGORÍAS (AL MENOS HASTA QUE TARADOS COMO YO LAS CLASIFIQUEMOS A POSTERIORI).
"TORRE DE MARFIL"
SI ESTÁS DE ACUERDO Y PREFIERES SEGUIR TU PROPIO CAMINO, SER UN GÉNERO EN TI MISMO, Y NO INTENTAR ENCAJAR EN LAS "CATEGORÍAS" DE NADIE, MEJOR PARA TI.
SEGUIRÁS LOS PASOS DE GIGANTES.
POR OTRA PARTE, MUCHOS DE LOS MEJORES HISTORIETISTAS DE LA HISTORIA SÓLO QUERÍAN CONTAR LA MEJOR HISTORIA POSIBLE, Y SI ESO SIGNIFICABA TRABAJAR DENTRO DE UN GÉNERO, BIEN. LES GUSTABA LA COMPAÑÍA.
UNA VEZ MÁS, NO HAY RESPUESTA CORRECTA.
LO ÚNICO QUE SABEMOS SEGURO ES QUE LOS GÉNEROS PUEDEN MADURAR...
..Y PUEDEN PUDRIRSE...
...PERO SI SÓLO PRUEBAS UN SABOR DE LOS CÓMICS...
...TAL VEZ NUNCA NOTES LA DIFERENCIA.

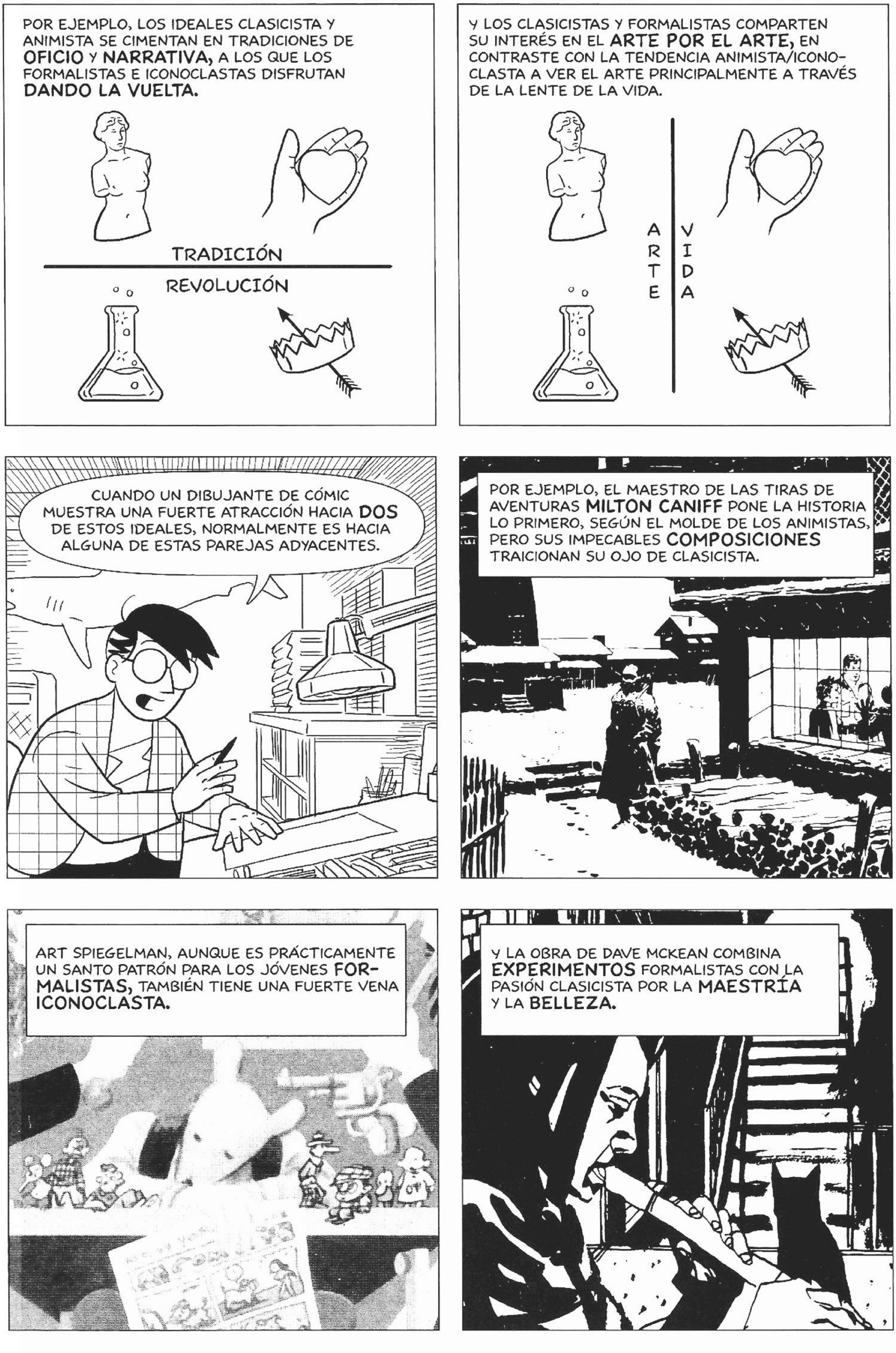
3

ENTENDER LA CULTURA DEL CÓMIC

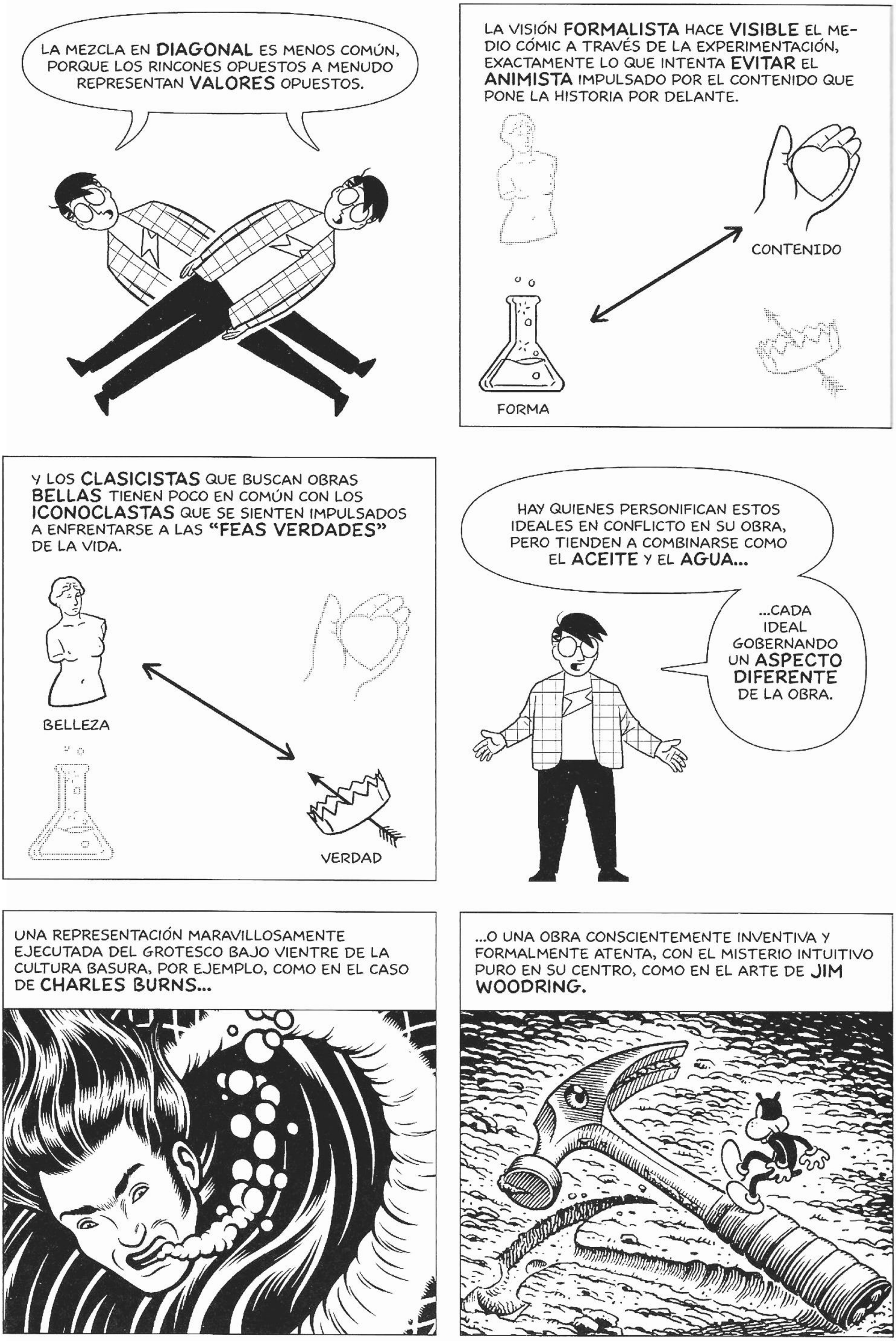
IZQUIERDA: DIBUJOS DE HAL FOSTER, COLLEEN DORAN Y P. CRAIG RUSSELL. DERECHA: DIBUJOS DE LYNN JOHNSTON, JACK KIRBY Y DAN DECARLO (VER CRÉDITOS ARTÍSTICOS, PÁGINA 258).

IZQUIERDA: DIBUJOS DE ART SPIEGELMAN, KEVIN HUIZENGA Y DANIEL MERLIN GOODBREY. DERECHA: DIBUJOS DE JULIE DOUCET, JACQUES TARDI Y R. CRUMB (VER CRÉDITOS ARTÍSTICOS, PÁGINA 258).

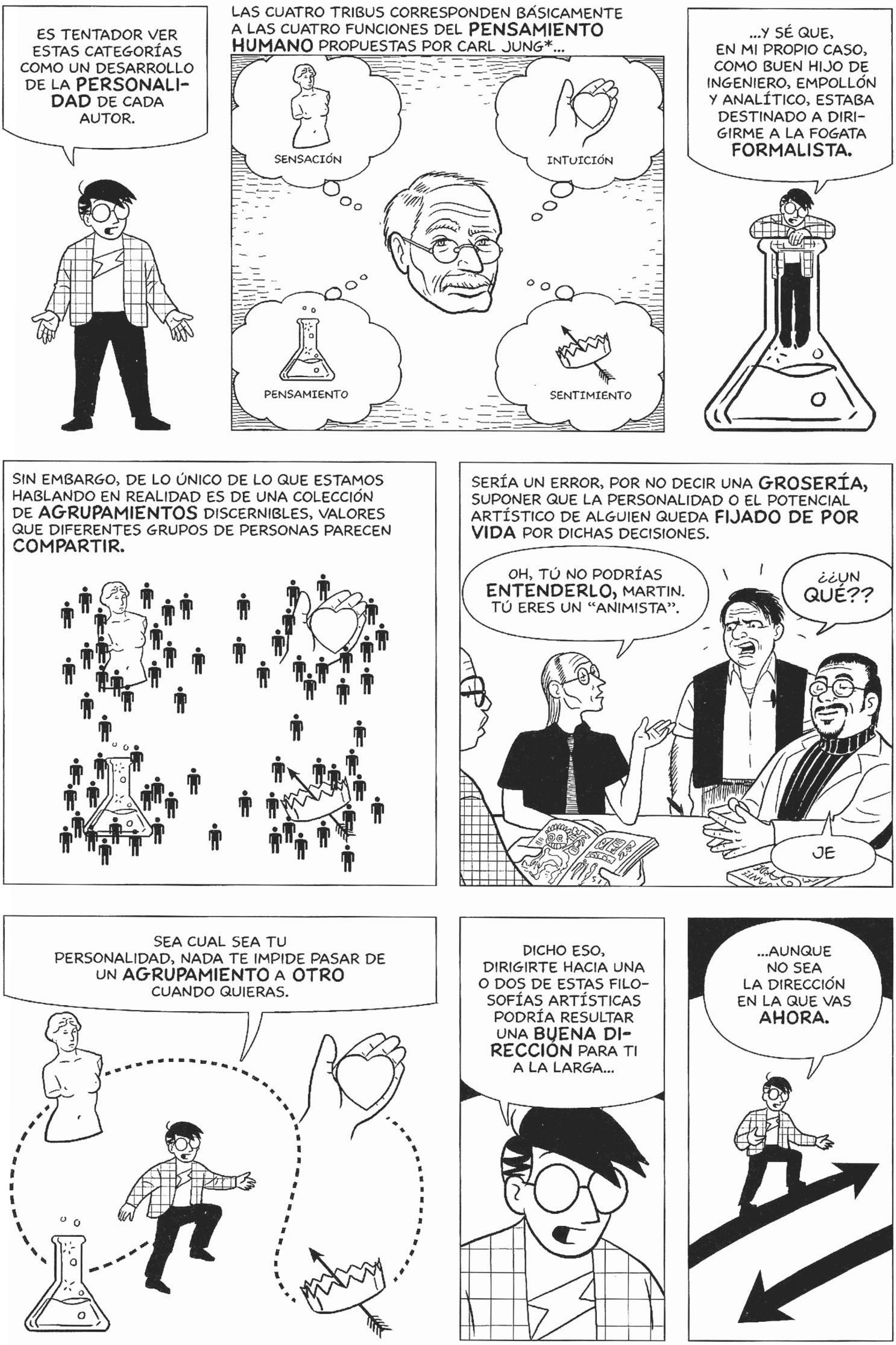

CUANDO UN DIBUJANTE EMPIEZA A ERIGIR SUS CÓMICS ALREDEDOR DE UNO DE ESTOS CONJUNTOS DE VALORES, PUEDE DESCUBRIR UNA TRIBU VAGAMENTE ASOCIADA DE DIBUJANTES DE CÓMICS DE MENTALIDAD SIMILAR QUE COMPARTEN DICHOS VALORES. PARA NUESTRA CONVENIENCIA, VAMOS A LLAMARLOS...
LOS CLASICISTAS
LOS ANIMISTAS
LOS FORMALISTAS
LOS ICONOCLASTAS
EXCELENCIA, TRABAJO DURO, DOMINIO DEL OFICIO, Y BÚSQUEDA DE UNA BELLEZA DURADERA.
EL CONTENIDO ANTES QUE NADA, CREAR VIDA A TRAVÉS DEL ARTE, CONFIAR EN LA INTUICIÓN.
COMPRENDER EL MEDIO CÓMIC Y EXPERIMENTAR CON ÉL, AL TIEMPO QUE SE LE ES FIEL.
SINCERIDAD, VITALIDAD, AUTENTICIDAD Y AUSENCIA DE PRETENCIOSIDAD. LA VIDA PRIMERO.
¿PERO CUÁNTOS DIBUJANTES SE CONFORMAN CON UN SOLO CONJUNTO DE VALORES?
SI ERES COMO LA MAYORÍA DE LOS AUTORES DE CÓMICS, PROBABLEMENTE TE INTERESE ALCANZAR METAS DE LOS CUATRO GRUPOS.
"UN CÓMIC VIVO, SINCERO, BELLO Y ORIGINAL" ES UNA BUENA CITA PARA LA CONTRAPORTADA, ¿VERDAD?
Y, DE HECHO, LA MAYORÍA DE LOS AUTORES PASAN EL TIEMPO EN MÁS DE UNA "FOGATA" DURANTE SUS CARRERAS.
PERO NORMALMENTE, SE NOTA CUÁL ES LA QUE ARDE CON MÁS FUERZA PARA UN AUTOR DADO...
...Y SIEMPRE HAY UNA DE LAS CUATRO QUE ARDE RARAS VECES O NUNCA PARA ÉL.
ESTO SE DEBE EN PARTE A QUE ESTOS CUATRO IDEALES, AUNQUE SON COMPATIBLES ENTRE SÍ EN ALGUNOS ASPECTOS, SON INCOMPATIBLES EN OTROS.
CLASICISTA
ANIMISTA
FORMALISTA
ICONOCLASTA



VIÑETAS CUATRO-SEIS: DIBUJO DE MILTON CANIFF, ART SPIEGELMAN Y DAVE MCKEAN (VER CRÉDITOS ARTÍSTICOS, PÁGINA 258).

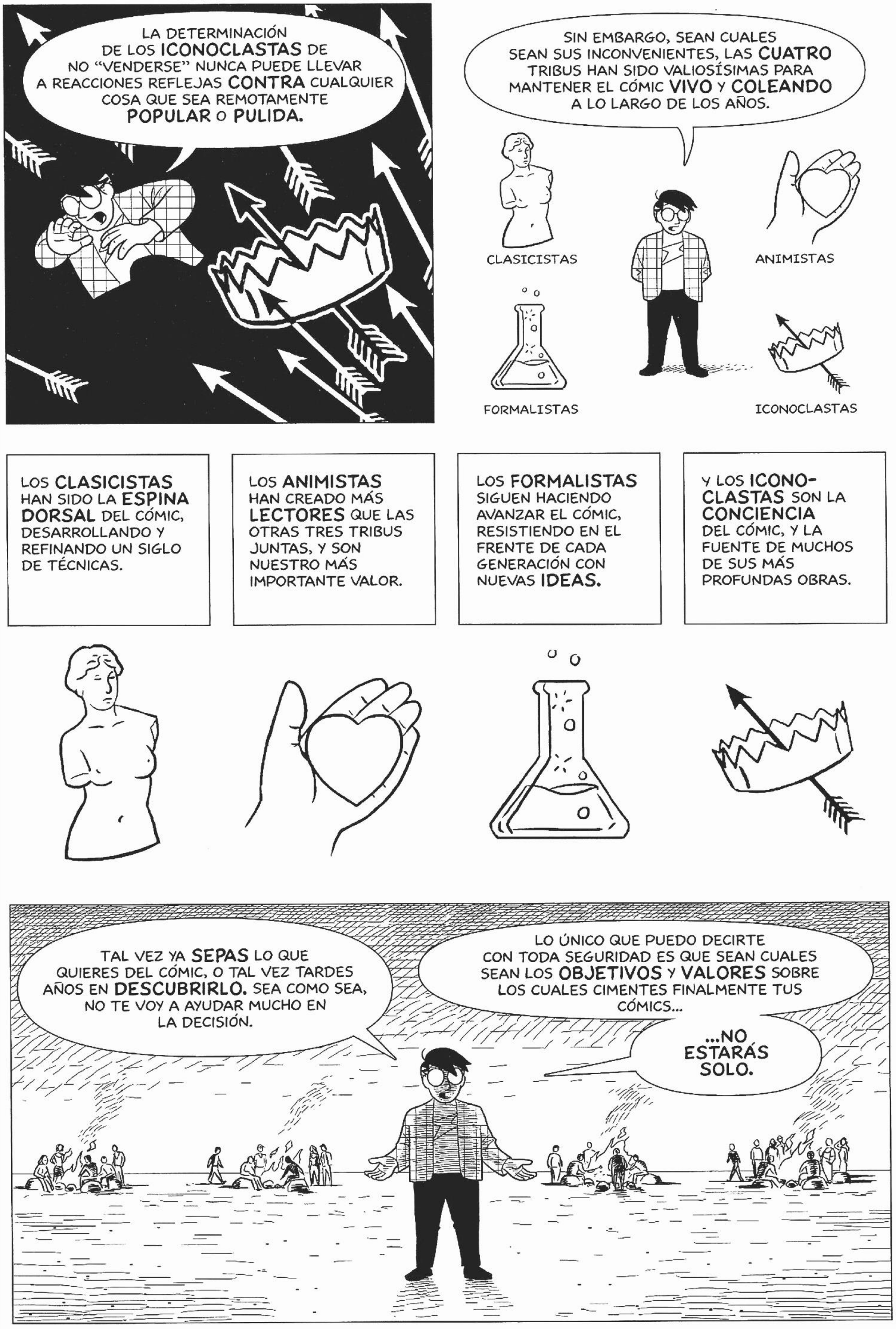


VIÑETAS CINCO Y SEIS: DIBUJOS DE CHARLES BURNS Y JIM WOODRING (VER CRÉDITOS ARTÍSTICOS, PÁGINA 258).

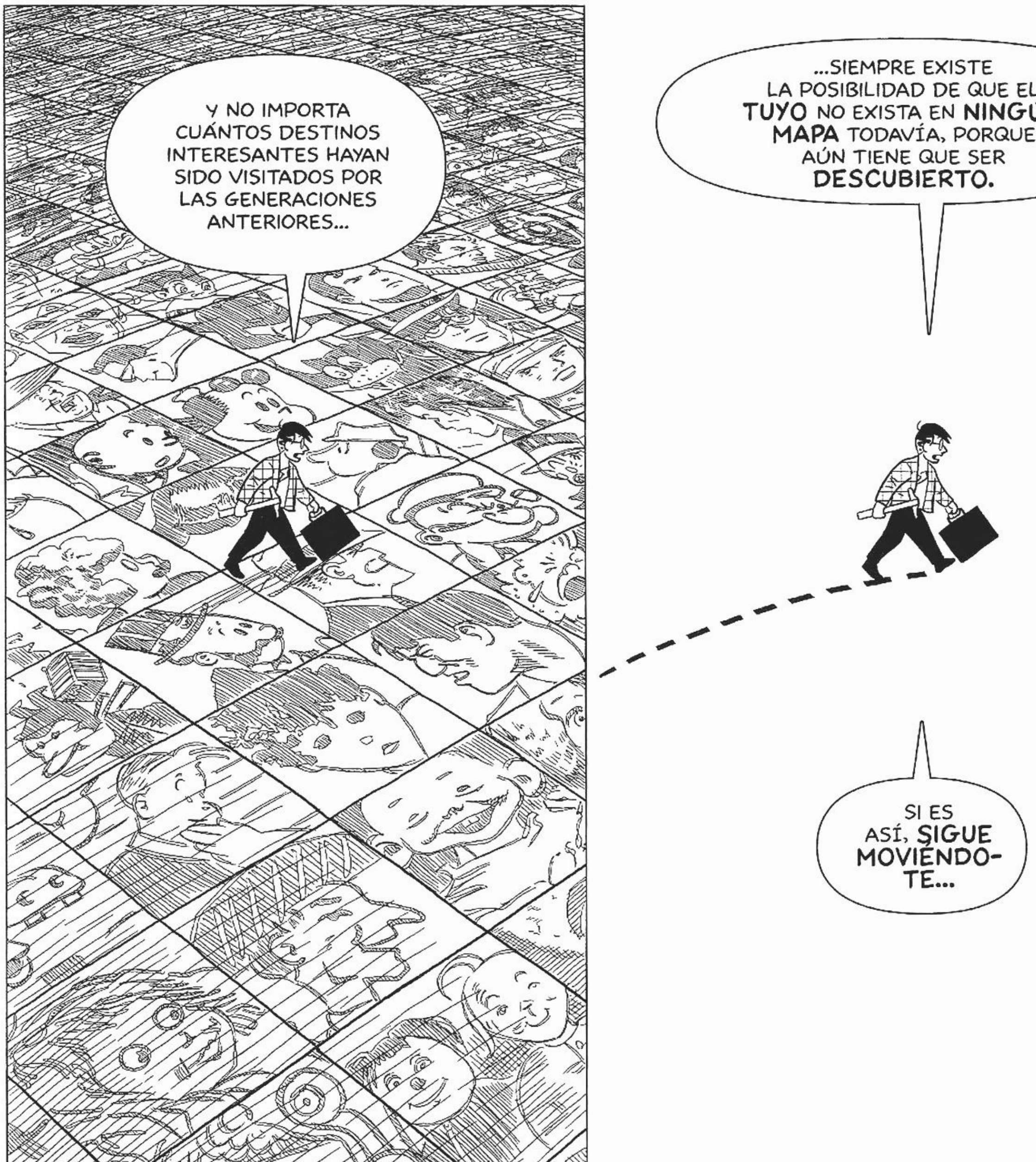


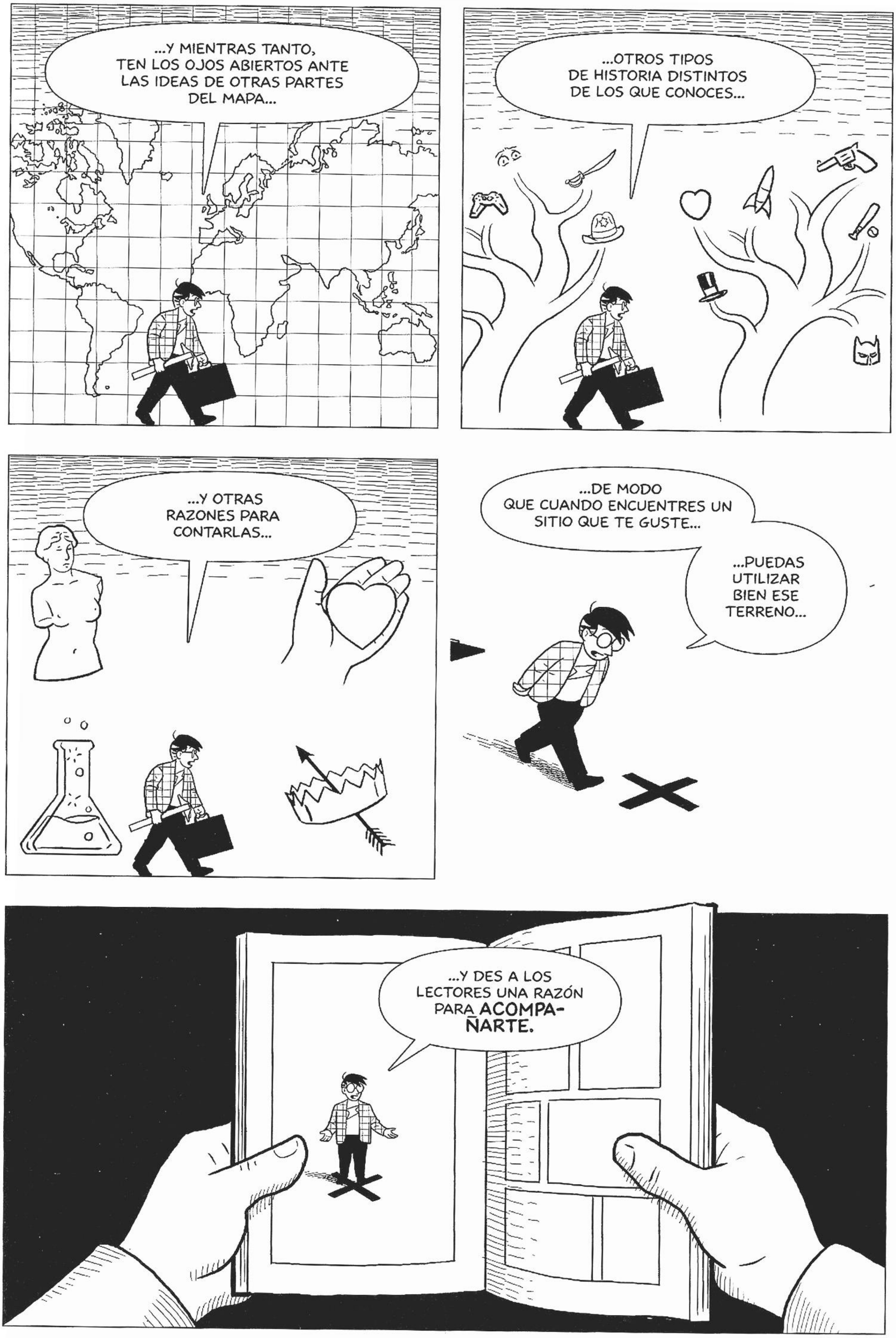
*MÁS SOBRE LAS CATEGORÍAS DE JUNG EN LAS NOTAS DEL CAPÍTULO.
PÁGINA 236

TODOS BUSCAMOS RESPUESTAS A LAS GRANDES PREGUNTAS DEL CÓMIC, ESPECIALMENTE CUANDO ESTAMOS EMPEZANDO.
¿QUÉ ES UNA BUENA PÁGINA? ¿CÓMO PUEDO COMUNICARME MEJOR CON MIS LECTORES? ¿QUÉ PAPEL DEBE DESEMPEÑAR EL ARTE EN NUESTRAS VIDAS?
¡PERO SEGÚN A QUÉ TRIBU PREGUNTES, CADA PREGUNTA PUEDE ACABAR TENIENDO CUATRO RESPUESTAS DISTINTAS!
Y AUNQUE TENGAS SUERTE Y ENCUENTRES LAS RESPUESTAS CORRECTAS DESDE EL PRINCIPIO, ENTENDER LAS ALTERNATIVAS SIEMPRE AYUDA.
PORQUE A PESAR DE SUS PUNTOS FUERTES, CADA UNA DE ESTAS CUATRO VISIONES DE HACER CÓMICS TIENE SU LADO MALO.
EL AMOR DE LOS CLASICISTAS POR LA ARMONÍA Y EL EQUILIBRIO, POR EJEMPLO, PUEDE LLEVAR A UN UNIVERSO INVOLUNTARIAMENTE ESTÁTICO SIN DRAMA AUTÉNTICO.
LA VISIÓN INTUITIVA DE LOS ANIMISTAS PUEDE PRODUCIR OBRAS POTENTES DURANTE UN TIEMPO, PERO NO SIEMPRE ENVEJECEN BIEN SIN UNA PERSPECTIVA MÁS AMPLIA.
LOS FORMALISTAS PUEDEN PRODUCIR CÓMICS ÁRIDOS, ACADÉMICOS O INCLUSO ILEGIBLES, OBSESIONÁNDOSE POR LA FORMA EN DETRIMENTO DEL CONTENIDO.


LA DETERMINACIÓN DE LOS ICONOCLASTAS DE NO "VENDERSE" NUNCA PUEDE LLEVAR A REACCIONES REFLEJAS CONTRA CUALQUIER COSA QUE SEA REMOTAMENTE POPULAR O PULIDA.
SIN EMBARGO, SEAN CUALES SEAN SUS INCONVENIENTES, LAS CUATRO TRIBUS HAN SIDO VALIOSÍSIMAS PARA MANTENER EL CÓMIC VIVO Y COLEANDO A LO LARGO DE LOS AÑOS.
CLASICISTAS
ANIMISTAS
FORMALISTAS
ICONOCLASTAS
LOS CLASICISTAS HAN SIDO LA ESPINA DORSAL DEL CÓMIC, DESARROLLANDO Y REFINANDO UN SIGLO DE TÉCNICAS.
LOS ANIMISTAS HAN CREADO MÁS LECTORES QUE LAS OTRAS TRES TRIBUS JUNTAS, Y SON NUESTRO MÁS IMPORTANTE VALOR.
LOS FORMALISTAS SIGUEN HACIENDO AVANZAR EL CÓMIC, RESISTIENDO EN EL FRENTE DE CADA GENERACIÓN CON NUEVAS IDEAS.
Y LOS ICONOCLASTAS SON LA CONCIENCIA DEL CÓMIC, Y LA FUENTE DE MUCHOS DE SUS MÁS PROFUNDAS OBRAS.
TAL VEZ YA SEPAS LO QUE QUIERES DEL CÓMIC, O TAL VEZ TARDES AÑOS EN DESCUBRIRLO. SEA COMO SEA, NO TE VOY A AYUDAR MUCHO EN LA DECISIÓN.
LO ÚNICO QUE PUEDO DECIRTE CON TODA SEGURIDAD ES QUE SEAN CUALES SEAN LOS OBJETIVOS Y VALORES SOBRE LOS CUALES CIMENTES FINALMENTE TUS CÓMICS...
...NO ESTARÁS SOLO.

NO IMPORTA LO BUENO QUE SEA TU MAPA, ENCONTRAR TU SITIO EN EL PAISAJE DEL CÓMIC ES MUCHO MÁS FÁCIL SI ESTÁS DISPUESTO A **EXPLORAR.**
ES SÓLO **VAGABUNDEANDO** COMO CONSEGUIMOS HACERNOS UNA IDEA DE A DÓNDE QUEREMOS **IR.**


Y NO IMPORTA CUÁNTOS DESTINOS INTERESANTES HAYAN SIDO VISITADOS POR LAS GENERACIONES ANTERIORES...
...SIEMPRE EXISTE LA POSIBILIDAD DE QUE EL **TUYO** NO EXISTA EN **NINGÚN MAPA** TODAVÍA, PORQUE AÚN TIENE QUE SER **DESCUBIERTO.**
SI ES ASÍ, **SIGUE MOVIÉNDOTE...**


...Y MIENTRAS TANTO, TEN LOS OJOS ABIERTOS ANTE LAS IDEAS DE OTRAS PARTES DEL MAPA...
...OTROS TIPOS DE HISTORIA DISTINTOS DE LOS QUE CONOCES...
...Y OTRAS RAZONES PARA CONTARLAS...
...DE MODO QUE CUANDO ENCUENTRES UN SITIO QUE TE GUSTE...
...PUEDAS UTILIZAR BIEN ESE TERRENO...
...Y DES A LOS LECTORES UNA RAZÓN PARA ACOMPAÑARTE.

NOTAS

CAPÍTULO 6: TU LUGAR EN EL CÓMIC

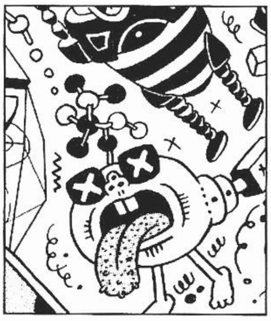
COMENTARIOS GENERALES SOBRE EL MANGA

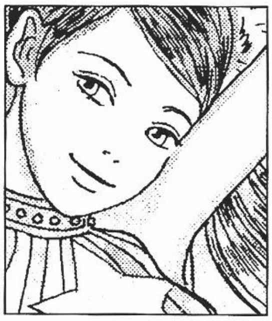
UTILIZO LA PALABRA "MANGA" PARA REFERIRME A CÓMICS HECHOS EN JAPÓN Y PUBLICADOS POR VEZ PRIMERA EN JAPONÉS. PODRÍA UTILIZAR EL TÉRMINO "FORMATO MANGA" O "ESTILO MANGA" PARA DESCRIBIR CÓMICS DE OTROS LUGARES QUE ESTÁN INFLUIDOS POR JAPÓN, PERO POR LO QUE A MÍ RESPECTA, SEGUIRÁN SIENDO CÓMICS. DICHO ESO, SI UN TÍO DE NEWARK QUIERE LLAMAR A SU CÓMIC "EL MEJOR MANGA DE NUEVA JERSEY", NO VOY A DISCUTIR CON ÉL.

ESTA SECCIÓN SE CIÑE EN SU MAYORÍA A LA DINÁMICA ENTRE LOS ESTILOS JAPONÉS Y NORTEAMERICANO, PORQUE ÉSE HA SIDO EL CHOQUE DE CULTURAS MÁS VISIBLE AQUÍ EN LOS ÚLTIMOS AÑOS, PERO LOS CÓMICS COREANOS, CHINOS Y OTROS CÓMICS ASIÁTICOS TRADUCIDOS ESTÁN EMPEZANDO A APARECER EN LAS TIENDAS. SU VISIÓN DE LA NARRATIVA MUESTRA ALGUNAS DIFERENCIAS CLARAS RESPECTO A JAPÓN, PERO ESTÁ CLARO QUE PROCEDEN DE LA MISMA ZONA DEL MUNDO. IGUAL QUE LOS CÓMICS BRITÁNICOS SIGUIERON UN CAMINO DISTINTO DE SUS CONTRAPARTIDAS AMERICANAS, AÚN SIENDO UNA PARTE RECONOCIBLE DE LA TRADICIÓN DE CÓMICS EN LENGUA INGLESA.

OTROS FACTORES PUEDEN COMPLICAR LA DIVISIÓN ESTE-OESTE. PARTE DE LA PRODUCCIÓN EN COLOR DE LOS CÓMICS MAINSTREAM AMERICANOS RECIENTES ESTÁ INFLUIDA POR LOS ÁLBUMES EUROPEOS CLÁSICOS, LO CUAL LA LLEVA EN UNA DIRECCIÓN COMPLETAMENTE DISTINTA, Y EL COLOR EN SÍ MISMO ES UNA GRAN LÍNEA DIVISORIA, POR SUPUESTO, YA QUE CASI TODO EL MANGA ES EN BLANCO Y NEGRO (VER ENTENDER EL CÓMIC, CAPÍTULO 8, PARA ALGUNAS IDEAS SOBRE CÓMO EL COLOR AFECTA A LA EXPERIENCIA DE LECTURA).

EN ESTE CAPÍTULO, LA MAYORÍA DE MIS EJEMPLOS SON DE TIPOS DE MANGA MAINSTREAM, INCLUIDOS ALGUNOS TÍTULOS SHOJO Y SHONEN, PORQUE SON DEL TIPO QUE ESTÁ DISPONIBLE AQUÍ, PERO LAS LIBRERÍAS NORTEAMERICANAS SÓLO MUESTRAN UNA FRACCIÓN DE LO QUE SE OFRECE EN JAPÓN. ALGUNOS GÉNEROS APENAS LLEGAN A LAS LIBRERÍAS, ESPECIALMENTE LOS QUE TRATAN DE OCUPACIONES Y ACTIVIDADES ESPECÍFICAS. TAMBIÉN HAY UNA CONTRAPARTIDA A LA ESCENA UNDERGROUND Y ALTERNATIVA AMERICANA EN JAPÓN QUE NO CRUZA A MENUDO EL ATLÁNTICO. BUSCA EN LA BIBLIOGRAFÍA ALGUNOS LIBROS SOBRE EL TEMA.





NINGÚN PAÍS TIENE TODAS LAS RESPUESTAS. LOS HISTORIETISTAS DE TODAS PARTES TOMAN ATAJOS. LOS EDITORES DE TODAS PARTES INTENTAN CLONAR LO QUE FUNCIONÓ LA ÚLTIMA VEZ. LAS ESTANTERÍAS DE LAS LIBRERÍAS EN TODAS PARTES SON DEMASIADO PEQUEÑAS. PERO LOS DIBUJANTES DE MANGA DE FINALES DEL SIGLO XX CONSIGUIERON AVANCES EXCEPCIONALES PARA LIBERAR EL POTENCIAL DEL CÓMIC, Y CREO QUE ESTUDIAR SUS RESULTADOS PUEDE BENEFICIAR A CUALQUIERA QUE SE TOME EN SERIO HACER CÓMICS.

PÁGINA 216 – MÁS SOBRE LAS TÉCNICAS DEL MANGA

CARAS ICÓNICAS:

VER *ENTENDER EL CÓMIC*, PÁGINAS 30-45, PARA UNA DISCUSIÓN SOBRE CÓMO LA IMAGINERÍA CARICATURESCA AFECTA A LA EXPERIENCIA DE LECTURA. SOBRE ESTE ASPECTO, EL CONTRASTE ORIENTE/OCCIDENTE QUE OBSERVÉ EN 1982 ERA CONCRETAMENTE ENTRE MANGA Y CÓMICS DE SUPERHÉROES "MAINSTREAM". HABÍA MONTONES DE PERSONAJES CARICATURESCOS EN LAS TIRAS DE PRENSA Y EN CÓMICS INFANTILES DE GOLD KEY, DISNEY, ETC.

SENTIDO DEL LUGAR:

ESTO ERA UN POCO MÁS PRONUNCIADO EN 1982 QUE AHORA. EL MANGA NUNCA LLEGÓ TAN LEJOS COMO LOS EUROPEOS EN EL DEPARTAMENTO DE CONSTRUCCIÓN DE MUNDOS (SALVO DIBUJANTES INFLUIDOS POR LOS EUROPEOS COMO MIYAZAKI), PERO TRANSMITIR LA SENSACIÓN DE LUGAR ERA MUY IMPORTANTE, Y FRECUENTEMENTE SE LE CONCEDÍA MUCHO ESPACIO AL PRINCIPIO DE LAS ESCENAS.

VIÑETAS SIN PALABRAS/TRANSICIONES ASPECTO ASPECTO:

LOS CÓMICS NORTEAMERICANOS HAN GANADO TERRENO DECIDIDAMENTE EN ESTO A LO LARGO DE LOS 25 ÚLTIMOS AÑOS, CON EL CRECIMIENTO DE LAS NOVELAS GRÁFICAS Y LA REDUCCIÓN DE LA NECESIDAD DE ACELERAR LAS HISTORIAS Y HACER QUE TODO EL MUNDO ESTÉ HABLANDO SIN PARAR. VER *ENTENDER EL CÓMIC*, PÁGINAS 74-89, PARA MÁS SOBRE CÓMO EL SILENCIO Y LOS TIPOS DE TRANSICIÓN VARÍAN DE ORIENTE A OCCIDENTE.

MOVIMIENTO SUBJETIVO:

VER *ENTENDER EL CÓMIC*, PÁGINAS 108-114, PARA MÁS SOBRE CÓMO FUNCIONA EL MOVIMIENTO SUBJETIVO.

MADUREZ DE GÉNERO:

COCINEROS DE SUSHI, JUGADORES DE BÉISBOL, PESCADORES, ESTUDIANTES, "ASALARIADOS"... NO IMPORTA QUIÉN FUERAS EN JAPÓN, PROBABLEMENTE HABÍA UN

IZQUIERDA: DIBUJOS DE HISTORIETISTAS COREANOS KIM JEA Y DOHA KANG. DERECHA: DIBUJOS DE HIRONORI KIKUCHI Y YUKO TSUNO (VER CRÉDITOS ARTÍSTICOS, PÁGINA 258).

GÉNERO DE CÓMICS DEDICADO A TI EN 1982, Y QUE YO SEPA, SIGUE HABIÉNDOLO. LO QUE ME FASCINABA, SIN EMBARGO, ERA QUE DESDE EL PUNTO DE VISTA ARTÍSTICO, CADA GÉNERO ERA ENORMEMENTE DISTINTO. CADA CUAL TENÍA SU PROPIA VISIÓN DEL RITMO, EL ENCUADRE, LAS EXPRESIONES Y EL LENGUAJE CORPORAL. SI UN GRAN EDITOR MAINSTREAM DE CÓMICS EN EE UU DECIDIERA MAÑANA PUBLICAR CINCO CÓMICS DEDICADOS AL SKATEBOARDING, EL ROMANCE EN EL INSTITUTO, EL NASCAR, EL MUNDO DE LAS MODELOS Y LA POLÍTICA RESPECTIVAMENTE, PODRÍAN OFRECER TIPOS DE HISTORIA MUY DISTINTOS, PERO EL MOTOR NARRATIVO BÁSICO PROBABLEMENTE SERÍA EL MISMO. POR “MADUREZ”, ME REFIERO A ESO, AL TIPO DE DIFERENCIA QUE SÓLO SE OBTIENE CON AÑOS DE CRECIMIENTO (COMO SE COMENTÓ EN LA PÁGINA 226).

DISEÑO DE PERSONAJES:

LA VARIEDAD DEL DISEÑO DE PERSONAJES EN EL MANGA SE HA SUAVIZADO A LO LARGO DE LOS AÑOS A MEDIDA QUE LAS TRADICIONES CARICATURESCAS INICIADAS POR TEZUKA HAN DEJADO PASO A DISEÑOS DE PERSONAJES MÁS IDEALIZADOS. HABLANDO EN GENERAL, LOS GÉNEROS DE ACCIÓN PARA CHICOS MUESTRAN UN POCO MÁS DE VARIACIÓN QUE EL ROMANCE DE CHICAS. ALGUNOS DIBUJANTES DE SHOJO SE ESFUERZAN DEMASIADO POR HACER QUE TODO EL MUNDO SEA GUAPO DE FORMA SEMEJANTE. POR OTRA PARTE, YO SOY UN TÍO, DE MODO QUE DEBERÍAS TOMARTE ESE COMENTARIO CON PRECAUCIÓN.

PEQUEÑOS DETALLES DEL MUNDO REAL:

ÉSTE ES OTRO TERRENO DONDE JAPÓN Y EE UU ESTÁN ENCONTRÁNDOSE EN UN TERRENO INTERMEDIO, YA QUE EL MANGA GIRA UN POCO HACIA LO FANTÁSTICO Y EL DIBUJANTE DE CÓMIC NORTEAMERICANO PRESTA MÁS ATENCIÓN AL MUNDO REAL. PARA VER UN GRAN EJEMPLO DE UN MAESTRO DEL MANGA DEL SIGLO XX QUE ENTENDÍA EL PODER DE LOS PEQUEÑOS DETALLES MUNDANOS, LEE *THE PUSH MAN*, UNA RECOPILACIÓN TRADUCIDA DE HISTORIAS ADULTAS Y ALGO OSCURAS DE YOSHIHIRO TATSUMI, PUBLICADA POR DRAWN & QUARTERLY.

EFECTOS EMOCIONALMENTE EXPRESIVOS:

ALGUNOS ESTILOS SON DESCARADAMENTE EXPRESIONISTAS AL RETRATAR EMOCIONES A TRAVÉS DE LA PLUMA Y LA TINTA. RIYOKO IKEDA AYUDÓ A PERFECCIONAR TALES EFECTOS EN HISTORIAS CLÁSICAS COMO *LA ROSA DE VERSALLES*. DEDICO EL CAPÍTULO CINCO DE *ENTENDER EL CÓMIC* A LA IDEA DE QUE UNOS GARABATOS DE TINTA SOBRE PAPEL PUEDEN PARECER CONTENTOS, TRISTES, TEMEROSOS O FURIOSOS, PERO ESTOS DIBUJANTES LO HAN DEMOSTRADO CON MUCHA MÁS ELOCUENCIA QUE YO A LO LARGO DE MÁS DE 100.000 PÁGINAS.

PÁGINA 217 – OTRAS EXPLICACIONES

PARA QUE QUEDE CLARO, NO QUIERO DESECHAR COMPLETAMENTE LAS “DIFERENCIAS CULTURAS, DE MERCADO Y DE FORMATO” COMO FACTORES DEL ÉXITO DEL MANGA. LA AUSENCIA DE IMPRESIÓN EN COLOR POR SÍ SOLA PODRÍA HABER LLEVADO EL MANGA EN UNA DIRECCIÓN DISTINTA DE EUROPA, Y YO MISMO HE ESPECULADO SOBRE LAS TRADICIONES DIVERGENTES DEL ARTE OCCIDENTAL Y ORIENTAL. PERO HABIENDO EXPERIMENTADO LA NARRATIVA MANGA EN PERSONA, ME HE CONVENCIDO DE QUE LAS SENSACIONES QUE PRODUCE EN MÍ COMO LECTOR ERAN EL “INGREDIENTE ACTIVO” QUE HA IMPULSADO A LA ENORMEMENTE EXITOSA INDUSTRIA DEL MANGA.

PÁGINA 218, VIÑETA SEIS – EL 'EFECTO MADAGASCAR

UNA DE LAS COSAS MÁS INTERESANTES DEL MANGA EN LAS DÉCADAS ANTERIORES A LOS OCHENTA ES QUÉ POCO LO PENETRARON LOS ESTILOS EUROPEO Y AMERICANO. OSAMU TEZUKA TOMÓ ALGUNAS REFERENCIAS DE LA ANIMACIÓN AMERICANA COMO PUNTO DE PARTIDA, PERO CREÓ ALGO COMPLETAMENTE PROPIO Y EN RETROSPECTIVA –YA QUE TODA UNA NACIÓN SIGUIÓ SUS PASOS– COMPLETAMENTE JAPONÉS. LOS DIBUJANTES COMO OTOMO Y MIYAZAKI EMPEZABAN A DAR UN SABOR EUROPEO AL MANGA EN LA ÉPOCA EN QUE ME METÍA EN LIBROS KIKONKUNIYA A LA HORA DE LA COMIDA EN 1982, PERO COMPARADO CON EL PROMISCUO INTERCAMBIO DE IDEAS ENTRE EUROPA Y AMÉRICA DURANTE ESTE PERIODO, JAPÓN ERA UNA AUTÉNTICA ISLA.

LA CULTURA DEL CÓMIC DE JAPÓN ES COMO OTRA NACIÓN INSULAR, MADAGASCAR, PORQUE SU FLORA Y FAUNA ARTÍSTICA CRECIERON DE FORMA DISTINTA A EN CUALQUIER OTRA PARTE DEL MUNDO DEBIDO A SU RELATIVO AISLAMIENTO. EL AISLAMIENTO A VECES LLEVA AL ESTANCAMIENTO Y LA ENDOGAMIA, PERO LA CARRERA DE TEZUKA PARECE HABER PROVOCADO TAL BIODIVERSIDAD DE GÉNEROS Y ESTILOS DESDE EL PRINCIPIO QUE LA COMPETENCIA NATURAL SE CONSERVÓ DURANTE EL TRANSCURSO DE CUATRO DÉCADAS, CONDUCIENDO A UNA CULTURA DEL CÓMIC SANA Y FLORECIENTE.

PÁGINA 219, VIÑETA TRES – CÓMICS ALTERNATIVOS Y NOVELAS GRÁFICAS

INCLUYO UNA CARA DEL CÓMIC DE SCHOLASTIC *QUEEN BEE* DE CHYNNA CLUGSTON EN ESTA VIÑETA, QUE NO ES EXACTAMENTE PARTE DE LO QUE LLAMAMOS ESCENA “ALTERNATIVA” O DE LA “NOVELA GRÁFICA”, PERO QUE PERTENECE A ESTA VIÑETA MÁS QUE A LAS DOS SIGUIENTES, YA QUE NO ES UN WEBCOMIC Y NO ES “MAINSTREAM”, AL MENOS EN EL TORTUOSO SENTIDO EN QUE USAMOS EL TÉRMINO EN EE UU (ES DECIR, NO PARECE UN CÓMIC DE SUPERHÉROES). CLUGSTON ESTÁ CLARAMENTE INFLUIDA POR UN ESTILO MANGA Y ES A LO QUE ASPIRA. THOMPSON Y KIM HAN ABSORBIDO MUCHAS INFLUENCIAS DEL MANGA, AUNQUE NO LO PRACTICAN COMO ESTILO DOMINANTE, Y CHRIS WARE SIMPLEMENTE ESTÁ RECORRIENDO EL MISMO TERRENO CON SU USO DE PLANOS DE SITUACIÓN SILENCIOSOS MULTI-VIÑETA Y OTRAS TÉCNICAS.

DIBUJO DE YOSHIHIRO TATSUMI (VER CRÉDITOS ARTÍSTICOS, PÁGINA 258).

PÁGINAS 220-221 – SHOJO CONTRA SHONEN

ESTOS TÉRMINOS SE REFIEREN PRINCIPALMENTE A PÚBLICOS OBJETIVOS (CHICOS CONTRA CHICAS) EN VEZ DE A UN GÉNERO CONCRETO. ES OBVIO QUE HAY MUCHO ROMANCE EN LOS TÍTULOS SHOJO Y MUCHA ACCIÓN EN LOS TÍTULOS SHONEN, PERO NO SON DISTINCIONES GRABADAS EN PIEDRA. *RANMA 1/2* DE RUMIKO TAKAHASHI SE CONSIDERA SHONEN, POR EJEMPLO, PERO LO LEEN MUCHAS CHICAS, INCLUIDAS MIS HIJAS.

EL MANGA DIRIGIDO A HOMBRES Y MUJERES ADULTOS (SEINEN Y JOSEI, RESPECTIVAMENTE) O A NIÑOS PEQUEÑOS (KODOMO) NO SE TRADUCE CON TANTA FRECUENCIA EN ESTADOS UNIDOS, PERO SE PUEDEN ENCONTRAR ALGUNOS TÍTULOS.

PÁGINA 221 – SUPERHÉROES Y MANGA

LA VIÑETA CUATRO ES DE *ULTIMATE SPIDERMAN VOLUME ONE*, CON LÁPICES DE MARK BAGLEY Y TINTAS DE ART THIBERT Y DAN PANOSIAN. LAS LÍNEAS CINÉTICAS ESTILO MANGA COMO ÉSTAS APARECEN EN VARIOS SITIOS, Y EL TEBEO TIENE UN LIGERO AIRE MANGA EN GENERAL

TENIENDO ESO EN CUENTA, ES INTERESANTE COMPARARLO CON ALGO COMO EL SUPERHEROICO *NARUTO* (QUE APARECE AL PRINCIPIO DE LA PÁGINA 221) DE MASASHI KISHIMOTO, PARA VER CUÁNTAS DIFERENCIAS SIGUE HABIENDO ENTRE LAS DOS CULTURAS DE CÓMIC. LAS FIGURAS DE LAS VIÑETAS DE *ULTIMATE SPIDERMAN* PARECEN PONERSE DE FRENTE MÁS A MENUDO, POR EJEMPLO. LAS FIGURAS DE *NARUTO* A MENUDO APARTAN LA CARA DEL LECTOR, COMO SI ESTUVIÉRAMOS ENTRANDO EN LA ACCIÓN DETRÁS DE ELLOS O CONTROLANDO SUS MOVIMIENTOS EN UN JUEGO. LAS FIGURAS EN *U S-M* TAMBIÉN TIENDEN A LLENAR LA VIÑETA MÁS. KISHIMOTO PARECE MENOS RETICENTE A ECHARSE HACIA ATRÁS PARA PLANOS LARGOS DE SUS HÉROES (AUNQUE QUEDA EMPATADO CON SUS CONTRAPARTIDAS AMERICANAS EN EL DEPARTAMENTO DE PRIMEROS PLANOS EXTREMOS).

PÁGINAS 222-223 – LAS SEMILLAS DISPERSAS DEL MANGA

CUANDO EMPECÉ A HACER CÓMICS A PRINCIPIOS DE LOS 80, HABÍA MUY POCOS DIBUJANTES PUBLICADOS QUE RECONOCIERAN ABIERTAMENTE LA INFLUENCIA DEL MANGA. LOS TRES MÁS DESTACADOS EN AQUEL MOMENTO ERAN WENDY PINI, FRANK MILLER (CUYA SERIE *RONIN* HACÍA HOMENAJES EXPLÍCITOS A *LOBO SOLITARIO Y SU CACHORRO*) Y COLLEEN DORAN. TODOS INCORPORABAN IDEAS DEL MANGA EN SU TRABAJO, AUNQUE NINGUNO PODRÍA SER DESCRITO COMO "MANGA AMERICANO", COMO ALGUNOS TÍTULOS POSTERIORES. LAS DIBUJANTES COMO LEA HERNANDEZ BUSCABAN ESTILOS MANGA MÁS PLENOS Y FUERON PRECURSORES DE LOS MÁS RECIENTES VOLÚMENES DE MANGA OEL (ORIGINAL ENGLISH LANGUAGE, IDIOMA ORIGINAL INGLÉS) QUE SE OFRECEN JUNTO CON LAS IMPORTACIONES JAPONESAS EN EL MISMO FORMATO.

COMO CUALQUIER ESTILO CON UN SEGUIMIENTO DE FANS DEVOTOS, EXISTE CIERTA POLÉMICA SOBRE LA TERMINOLOGÍA Y LA AUTENTICIDAD (PREGUNTA A UN FAN DE NIRVANA DE VEINTITANTOS LO QUE SIGNIFICA "GRUNGE" PARA CORROBORAR ESTE PRINCIPIO). EL ANTIGUO TÉRMINO "AMERI-MANGA" SE CONVIRTIÓ EN UN INSULTO EN DETERMINADOS CÍRCULOS, E INCLUSO "OEL" TIENE SUS DETRACTORES, AUNQUE ME CUESTA IMAGINAR UNA FORMA MÁS NEUTRAL DE DEFINIR DICHOS CÓMICS. ALGUNOS MANGA OEL COMO *DRAMACON* DE SVETLANA CHMAKOVA SON MUY PRÓXIMOS A LOS ESTILOS DEL MANGA MAINSTREAM Y CELEBRAN LOS TOQUES MÁS IDIOSINCRÁTICOS DEL MANGA COMO LOS "CHIBIS" (PÁGINA 220, VIÑETA SEIS ES UNA VERSIÓN CHIBI DE MÍ). OTROS OELS COMO *SORCERERS AND SECRETARIES* (PÁGINA 222) DE AMY KIM GANTER TODAVÍA CONSERVAN CIERTO SABOR OCCIDENTAL PERO SE DIRIGEN A LOS LECTORES MANGA A TRAVÉS DEL FORMATO, EL SELLO EDITORIAL Y EL TONO GENERAL.

GANTER Y BRYAN LEE O'MALLEY (CUYO *SCOTT PILGRIM* PUEDE VERSE AL PRINCIPIO DE LA PÁGINA 223) FORMAN PARTE DE UNA NUEVA OLA DE JÓVENES HISTORIETISTAS QUE HAN LEÍDO MUCHOS CÓMICS DE JAPÓN Y AMÉRICA A LO LARGO DE LOS AÑOS, Y CUYAS INFLUENCIAS SE HAN MEZCLADO HASTA EL PUNTO DE QUE CUESTA SABER DÓNDE EMPIEZA UN ESTILO Y DÓNDE ACABA EL OTRO. ESTA TENDENCIA ES ESPECIALMENTE NOTABLE EN LA INNOVADORA ANTOLOGÍA *FLIGHT*, QUE TAMBIÉN SE CONVIRTIÓ EN UN PUNTO DE ENCUENTRO PARA DIBUJANTES DE WEBCOMICS QUE SE DIRIGÍAN AL MEDIO IMPRESO Y DIBUJANTES DE ANIMACIÓN QUE SE DIRIGÍAN A LOS CÓMICS. PUBLISHER'S WEEKLY SE REFIRIÓ A GANTER COMO INTEGRANTE DE LA "GENERACIÓN FLIGHT", LO CUAL PODRÍA NO ESTAR MUY DESENCAMINADO CUANDO PENSAMOS EN ESE PERIODO.

PÁGINAS 227 - ¿ENTENDER LA BANDE DESSINEE?

COMO EL MANGA, LA TRADICIÓN EUROPEA ES INCREÍBLEMENTE RICA Y DIVERSA. ESTÁ CLARO QUE NO CREO QUE TODO EL MUNDO EN EL CÓMIC EUROPEO ESTÉ BUSCANDO LA CONSTRUCCIÓN DE MUNDOS COMO SU MISIÓN PRINCIPAL EN EL CÓMIC EUROPEO. COMO LOS ARTISTAS DE CUALQUIER CULTURA, TIENEN MIL OBJETIVOS DISTINTOS EN MENTE CUANDO SE SIENTAN ANTE EL TABLERO DE DIBUJO.

PERO EN COMPARACIÓN CON JAPÓN Y NORTEAMÉRICA, LA CONSTRUCCIÓN DEL MUNDO HA SIDO UN RASGO CONSTANTE EN LOS CÓMICS DE DIBUJANTES DESDE HERGÉ A UDERZO, MOEBIUS, TARDI, SCHUITEN Y JANSSON. NO IMPORTA CUÁL SEA EL GÉNERO, LOS DIBUJANTES EUROPEOS RARAS VECES HAN ESCAMOTEADO LA CREACIÓN DE RICOS AMBIENTES Y LA CONSTANTE REITERACIÓN DE ESOS AMBIENTES EN TODAS LAS PÁGINAS, PUES DURANTE GRAN PARTE DEL SIGLO XX LA CONSTRUCCIÓN DE MUNDOS ERA UN CIMIENTO BÁSICO SOBRE EL CUAL ECHABAN RAÍCES DIVERSAS TRAYECTORIAS DE AUTORES.

AL VIVIR EN ESTADOS UNIDOS, TAL VEZ ESTÉ DEMASIADO CERCA PARA DETECTAR NUESTROS DENOMINADORES COMUNES, PERO NO DUDO.

VER CRÉDITOS ARTÍSTICOS, PÁGINA 258.

DE QUE EXISTEN. CONDENSAR LOS CÓMICS DE SUPERHÉROES POST-KIRBY SERÍA DEMASIADO FÁCIL, PERO, ¿HAY UN SOLO TEMA QUE UNA TODO DESDE KIRBY A EISNER, CRUMB Y SCHULZ? ¿LA PRIMACÍA DE LA FIGURA? ¿NUESTRA VISIÓN DE LOS FONDOS? ¿LOS PROTAGONISTAS SOLITARIOS? ¿LA FORMA EN QUE LOS PROTAGONISTAS SE DIRIGEN AL LECTOR? ¿NUESTRO USO FRECUENTE DE LA PALABRA "INVULNERABLE"?

SEA LO QUE SEA QUE HACE ÚNICOS A LOS CÓMICS NORTEAMERICANOS, PROBABLEMENTE HAYA QUEDADO DIFUMINADO EN LOS ÚLTIMOS 20 AÑOS, A MEDIDA QUE LAS INFLUENCIAS EUROPEAS Y JAPONESAS HAN ENTRADO EN LA MEZCLA, Y A MEDIDA QUE LAS CUALIDADES SINGULARES DE JAPÓN Y EUROPA SE HAN SUAVIZADO.

EUROPA, NORTEAMÉRICA Y JAPÓN TAL VEZ NO VUELVAN NUNCA MÁS A SER TAN DISTINTAS UNA DE OTRA COMO LO FUERON CUANDO YO EMPEZABA. EL MUNDO SE HACE MÁS PEQUEÑO, SURGEN ESTILOS INTERNACIONALES, Y PRONTO LA RED ACABARÁ POR MEZCLARLO TODO HASTA HACERLO IRRECONOCIBLE. PERO EN 1982, EL OCÉANO PARECÍA ESPECIALMENTE ANCHO PARA UN JOVEN FAN DEL CÓMIC.

PÁGINAS 229-237 – LAS CUATRO TRIBUS

EN REALIDAD ME GUARDÉ ESTA IDEA DURANTE MÁS DE DIEZ AÑOS SIN PUBLICARLA, PREOCUPADO PORQUE PUDIERA HACER MÁS MAL QUE BIEN. SIMPATIZO CON QUIENES VEN TODOS ESTOS ESFUERZOS POR CATEGORIZAR EL ARTE COMO REDUCCIONISTAS Y FUTILES, PERO LUEGO ESCUCHO DESVARÍOS COMO ESTOS:

- "¡EL OFICIO ES EL ENEMIGO DEL ARTE!"
- "LOS CÓMICS ALTERNATIVOS SON PARA GENTE QUE NO SABE DIBUJAR".
- "TODO EL MUNDO QUE HACE CÓMICS MAINSTREAM ES UN VENDIDO".
- "EXPLICAR EL ARTE LO ESTROPEA".
- "SI NO TIENE IDEAS NUEVAS, ¿PARA QUÉ SIRVE?"

...Y ME DOY CUENTA DE QUE EN UN MUNDO DONDE TANTA GENTE REDUCE EL ARTE A DOS BANDOS, TAL VEZ REDUCIRLO A CUATRO SEA UNA MEJORA.

EL CÓMIC ES UN ECOSISTEMA, Y CADA UNA DE LAS CUATRO TRIBUS DESEMPEÑA UN PAPEL PARA QUE ESTÉ SANO Y CREZCA. DECLARAR LA GUERRA A OTRA FILOSOFÍA ARTÍSTICA ES TAN ABSURDO COMO SI UN ÁRBOL REPRENDIERA A LA HIERBA POR SER BAJA. PODEMOS COMPETIR POR LA LUZ DEL SOL DE LA ATENCIÓN DE NUESTROS LECTORES, PERO ESO NO SIGNIFICA QUE ESTEMOS MEJOR UNOS SIN OTROS.

PÁGINA 235 – AGRUPACIONES

ÉSTE ES UN ASPECTO IMPORTANTE QUE ESPERO QUE IMPIDA QUE LA IDEA DE LAS CUATRO TRIBUS DEGENERE EN ALGO MÁS TÓXICO. NO HAY LÍNEAS DIVISORIAS ENTRE ESTOS CUATRO IDEALES, Y UNA SOLA ETIQUETA NO PUEDE RESUMIR A UN SER HUMANO. PERO CADA FILOSOFÍA TIENE UN CIERTO PESO QUE HACE QUE ESAS AGRUPACIONES DE DIBUJANTES SEAN VISIBLES EN LA PÁGINA, EN LA RED O EN EL RECINTO DE LA CONVENCIÓN. LOS DIBUJANTES NUEVOS SE ACERCAN A LA MULTITUD, CONOCEN A OTROS COMO ELLOS MISMOS Y PAULATINAMENTE EMPIEZAN A QUEDAR CON LOS ARTISTAS QUE COMPARTEN SUS VALORES, LOS QUE "LO ENTIENDEN" CUANDO EMPIEZAN A HABLAR SOBRE LAS COSAS QUE MÁS IMPORTAN. PIENSA EN EL SOMBRERO SELECCIONADOR DE HOGWARTS DE LOS LIBROS DE HARRY POTTER, ELIGIENDO LOS GRYFFINDORS, LOS HUFFLEPUFFS, LOS RAVENCLAWS Y LOS SLYTHERINS... PERO AQUÍ SE CAMBIA MÁS DE MESA Y CASI NADIE INTENTA MATARTE.

PÁGINA 236-237 – INCONVENIENTES DE LAS TRIBUS

CONFIESO LOS PECADOS DEL FORMALISTA. PUEDO INDICAR CIERTO NÚMERO DE CÓMICS QUE HE DIBUJADO EN LOS CUALES LAS IDEAS EXPERIMENTALES ERAN PRÁCTICAMENTE SU ÚNICA VIRTUD. CUALQUIERA QUE CONSIDERE DICHOS CÓMICS "ÁRIDOS", "ACADÉMICOS" O "ILEGIBLES" NO ENCONTRARÁ MUCHA RESISTENCIA POR MI PARTE. EN TANTO EN CUANTO QUE ALGO ES SÓLO UN EXPERIMENTO, LOS DIBUJANTES COMO YO NOS CONTENTAMOS CON SUFRIR ALGUNOS FRACASOS POR EL CAMINO. "SI PUEDES GARANTIZAR LOS RESULTADOS DE ANTEMANO, NO ES UN EXPERIMENTO", ES EL LEMA DE ESA ACTITUD.

PERO LOS FORMALISTAS COMO YO PODEMOS PIFIARLA CUANDO INTENTAMOS CONTAR UNA HISTORIA DE FORMA DIRECTA. SIEMPRE NOS DISTRAEN POR EL CAMINO LAS POSIBILIDADES FORMALES, Y ACABAMOS CON UN CÓMIC RÍGIDO, DONDE NOS LIMITAMOS A RELLENAR LOS HUECOS Y LAS VIÑETAS INDIVIDUALES SON SÓLO EXCUSAS ABURRIDAS PARA PASAR A LA SIGUIENTE GRAN IDEA. PODRÍAS DECIR QUE "LOS ÁRBOLES NO TE DEJAN VER EL BOSQUE", Y ES COMÚN ENTRE LOS TARADOS DEL ARTE COMO YO. CUESTA CONTAR UNA HISTORIA DE FORMA DIRECTA CUANDO HAY TANTAS POSIBILIDADES EN EL AMBIENTE.

SOY CÉLEBRE POR ALENTAR MUCHOS EXPERIMENTOS ABSURDOS EN EL PAPEL IMPRESO Y EN LA RED, DESDE QUE SALIÓ *ENTENDER EL CÓMIC* EN 1993. ¡SIN EMBARGO, EN LA MAYOR PARTE DE ESTE LIBRO, BÁSICAMENTE ENSEÑO A MIS LECTORES A ENTERRAR SUS EXPERIMENTOS Y ENCARNARSE EN ANIMISTAS! VUELVE A LA PÁGINA UNO. ¿VES EL BOCADILLO EN LA VIÑETA DE EN MEDIO?

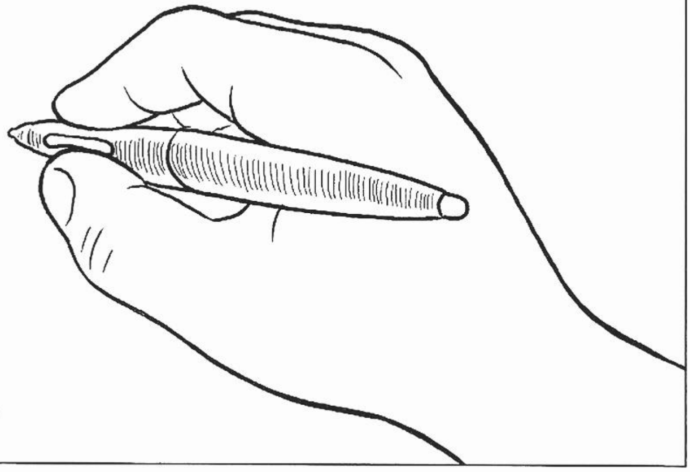
ESO ES LO ÚLTIMO QUE TIENE EN MENTE UN FORMALISTA, Y NO ES EXACTAMENTE LO QUE BUSCAN TAMPOCO LOS ICONOCLASTAS Y LOS CLASICISTAS. PERO, COMO DIGO EN LAS NOTAS DEL CAPÍTULO UNO, POR AQUÍ ES POR DONDE SE EMPIEZA A HACER CÓMICS. PARA ESTO EXISTEN LOS CÓMICS. Y BUSCAR ESE OBJETIVO AYUDA A ILUMINAR EL CAMINO A CUALQUIER OTRA META.

NOTAS ADICIONALES EN: WWW.SCOTTMCCLOUD.COM/MAKINGCOMICS

Capítulo Siete

Hacer Cómics

El Profesional del Cómic



TRABAJO MUCHAS HORAS, PERO SOY MI PROPIO JEFE, DIBUJO MIS PROPIAS HISTORIAS, ESCUCHO LA MÚSICA QUE ME GUSTA Y CREO MI PROPIO AMBIENTE DE TRABAJO.
EXCEPTO EL TIBURÓN.
YA ESTABA AQUÍ CUANDO ALQUILÉ ESTE SITIO.
¡EN RESUMEN, PARA UN MANIÁTICO DEL CONTROL COMO YO, ES EL TRABAJO PERFECTO!
SI HACER CÓMICS TE PARECE UN BUEN TRABAJO, TAL VEZ TE PREGUNTES CÓMO ENTRAR EN "EL NEGOCIO".
PERO ANTES DE QUE TE LO PLANTEES, TENDRÁS QUE PREGUNTARTE: "¿QUÉ NEGOCIO?"
SÓLO EN NORTEAMÉRICA, HAY EL DOBLE DE MERCADOS A TENER EN CUENTA QUE CUANDO YO EMPECÉ.
NINGUNO OFRECE UN CAMINO FÁCIL PARA LA FAMA O LA FORTUNA, Y ALGUNOS SON MÁS RESTRINGIDOS CREATIVAMENTE QUE OTROS, PERO LA MAYORÍA OFRECEN AL MENOS ALGUNOS EJEMPLOS DE ÉXITO.
TIRAS DIARIAS DE PRENSA
CÓMIC BOOKS PERIÓDICOS
NOVELAS GRÁFICAS
EDITORIALES PEQUEÑAS/ALTERNATIVAS
PUBLICACIONES DIVERSAS
FORMATO MANGA
WEBCOMICS
OTROS MEDIOS NUEVOS

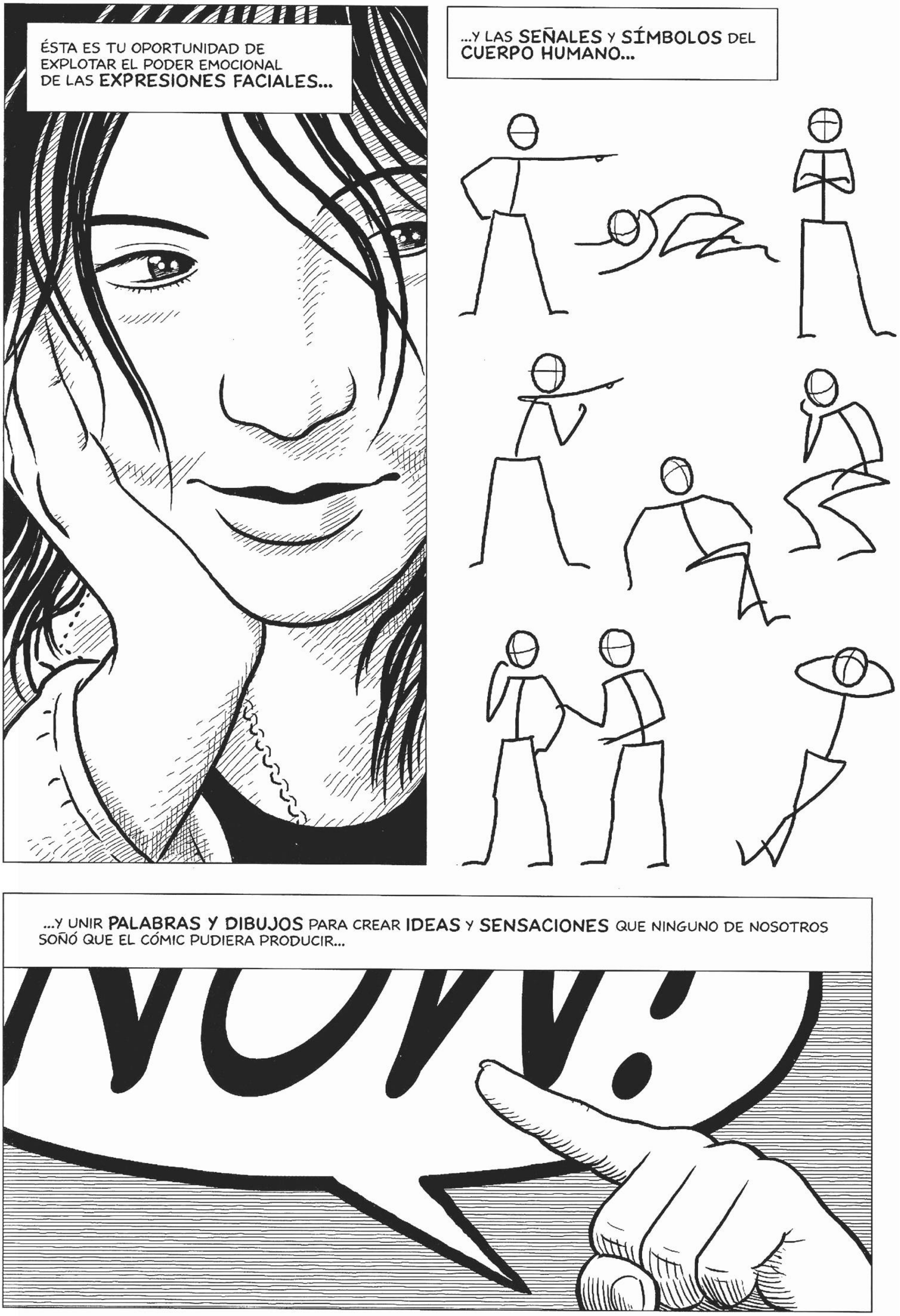
VER CRÉDITOS ARTÍSTICOS, PÁGINA 258.

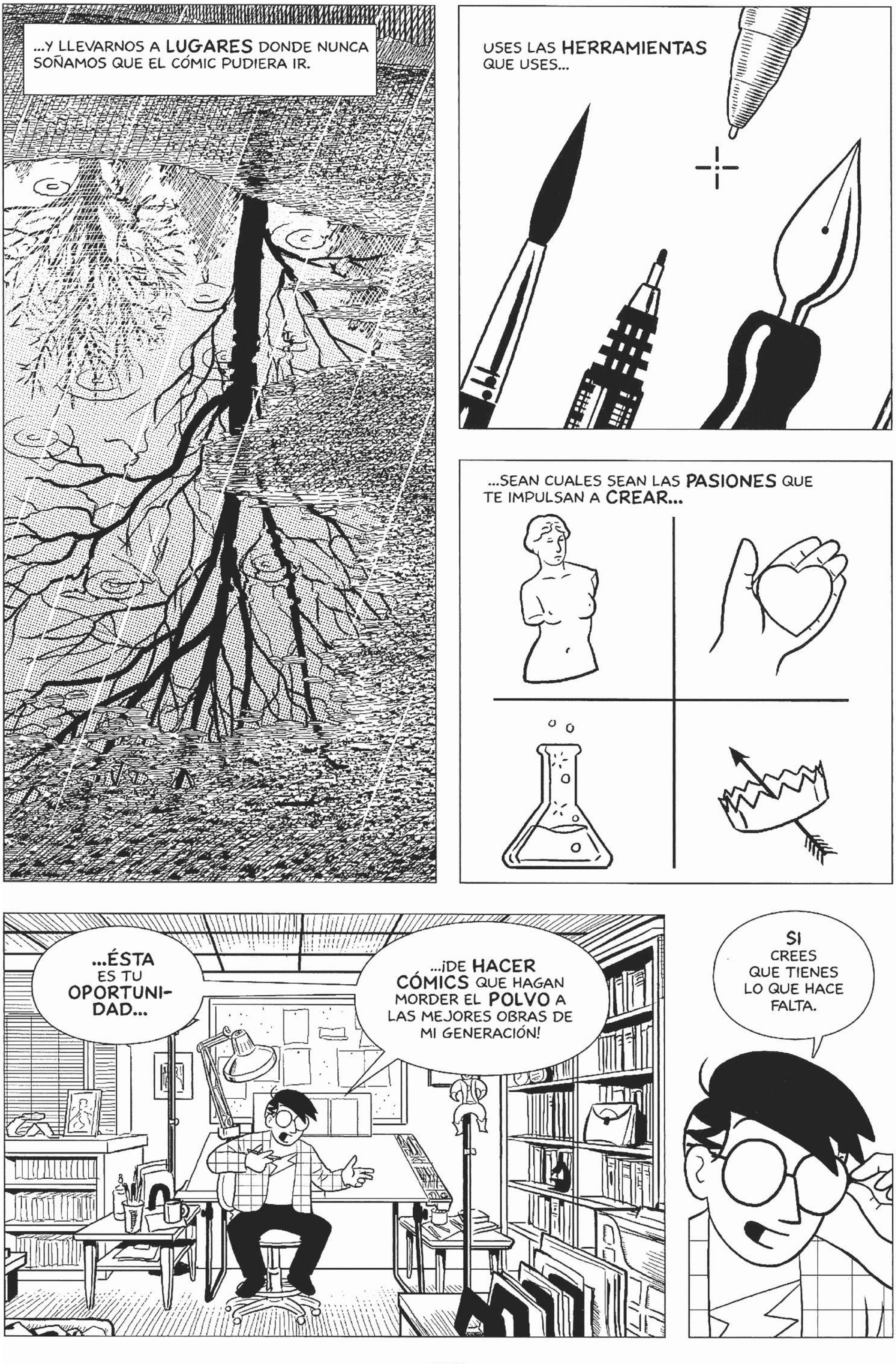
*A TRAVÉS DE EDITORES JAPONESES O LOCALES.

AHORA MISMO, EL MERCADO PARA LIBROS DOMÉSTICOS CON FORMATO MANGA ES DEMASIADO NUEVO PARA VALORARLO, PERO ES INEVITABLE QUE SE PRODUZCA MÁS INTERCAMBIO, ASÍ QUE MANTÉN LOS OJOS ABIERTOS.
NOVELAS GRÁFICAS
MANGA
ESTATE ATENTO TAMBIÉN A LAS POSIBILIDADES EN OTRAS PUBLICACIONES IMPRESAS QUE SACAN CÓMICS. SURGEN CONTINUAMENTE Y PROPORCIONAN UNA GRAN VISIBILIDAD.
10
¡PODRÍAS GANARTE LA VIDA CON UN TIPO DE CÓMIC QUE TODAVÍA NO EXISTE!
NICKELODEON
NEW YORKER
EN LA RED, LA EDICIÓN Y LA DISTRIBUCIÓN SON UNA Y LA MISMA, Y, AL MENOS EN EL PUNTO DE ENTRADA, BASTANTE BARATAS.
SI TIENES EL EQUIPO NECESARIO, POR SUPUESTO.
AHORA MISMO, LOS MAYORES ÉXITOS DE LOS WEBCOMICS OBTIENEN BENEFICIO DE LA PUBLICIDAD, EL MERCHANDISING, LAS DONACIONES, ETC. LA MAYORÍA TODAVÍA SUFREN PARA GANARSE LA VIDA, PERO LA ESCENA ESTÁ CAMBIANDO CONSTANTEMENTE.
BUSCA MÁS INFORMACIÓN EN LA PÁGINA DE NOTAS.
.com
.com
PUEDE INCLUSO QUE LA RED NO SEA EL ÚLTIMO GRITO DEL NEGOCIO DEL CÓMIC DENTRO DE UNOS AÑOS, YA QUE LAS POSIBILIDADES DE NUEVOS APARATOS DE INFORMACIÓN Y OTRAS APLICACIONES DE LOS NUEVOS MEDIOS ESTÁN AHÍ.
HA HABIDO ALGUNAS INICIATIVAS EN ESA DIRECCIÓN, PERO ES UN CAMPO QUE SIGUE EN SU INFANCIA, Y NADIE SABE CUÁL SERÁ SU DESTINO.
MENU
SI ERES COMO LA MAYORÍA DE LA GENTE, QUERRÁS HACER LO QUE TE GUSTA Y QUE TE PAGUEN POR ELLO, Y AUNQUE ESE SUEÑO NUNCA SERÁ FÁCIL, EL CRECIMIENTO DE NUEVOS MERCADOS AYUDA A CONSEGUIRLO.
NEW YORKER
1 2 3 4

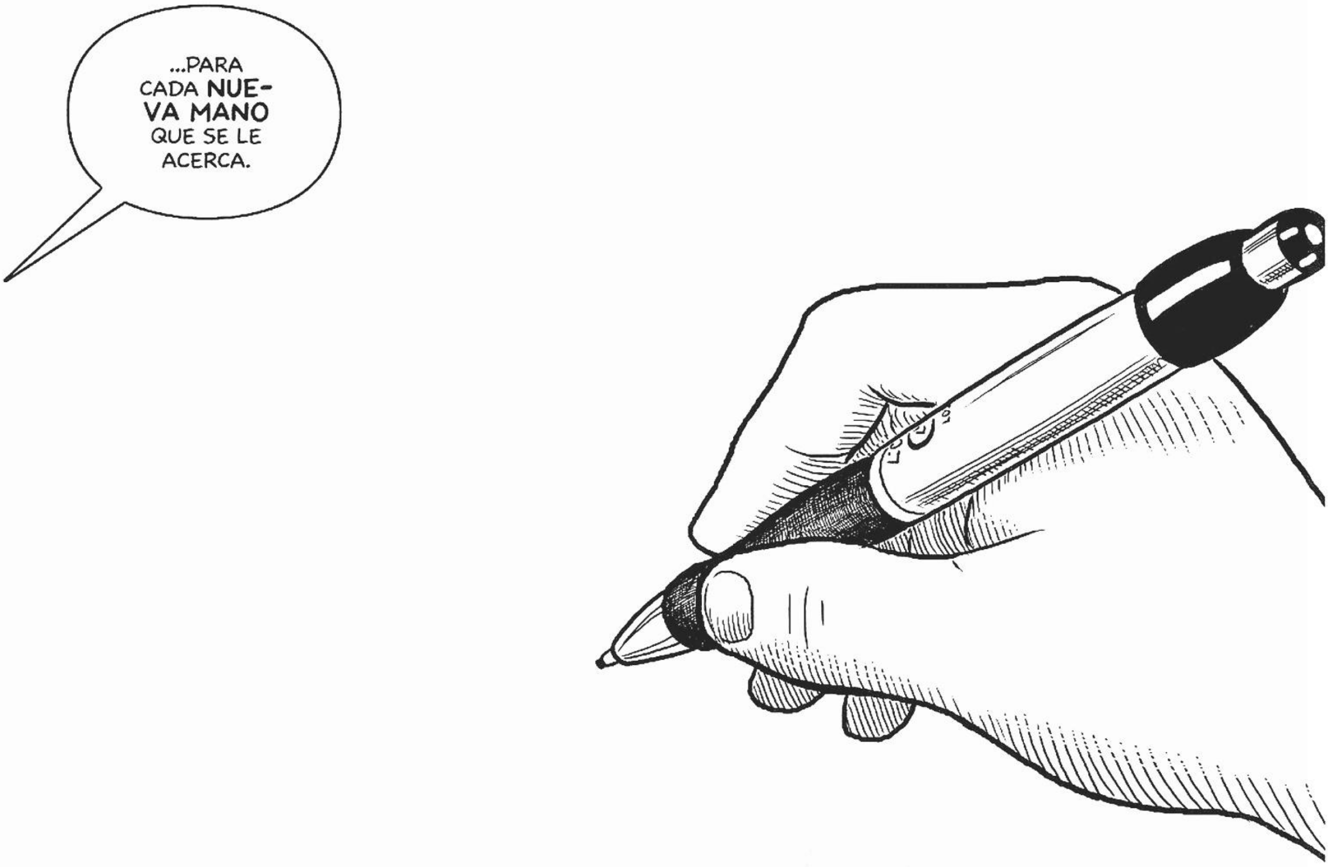
LA IDEA DE "IRRUMPIR" EN EL CÓMIC SUPONE QUE HAY UNA ESPECIE DE INSTITUCIÓN CON UNA LOCALIZACIÓN FIJA QUE PUEDES ENCONTRAR E INVADIR...
GASP! ¡¡NOS HA ENCONTRADO!!
¡¡AHORA TENEMOS QUE DARLE TRABAJO!!
...¡PERO CONSEGUIR UN TRABAJO EN EL CÓMIC HOY EN DÍA SE PARECE MÁS A AGARRAR UN TREN EN MARCHA QUE NUNCA SE DETIENE DOS VECES EN LA MISMA ESTACIÓN!
EL MANGA Y EL MOVIMIENTO DE LA NOVELA GRÁFICA JUNTOS BASTARÍAN PARA PONER EL MERCADO ENTERO PATAS ARRIBA...
...¡PERO AÑADE LA RED A LA ECUACIÓN Y TENDRÁS EL MERCADO DEL CÓMIC MÁS IMPREDECIBLE QUE SE HA VISTO NUNCA!
¡PREPÁRATE PARA PEGARTE ALGÚN MORRAZO MIENTRAS APRENDES!
LA NUEVA GENERACIÓN DE LECTORES QUE ESTOS MERCADOS ESTÁN TRAYENDO HARÁ SUS PROPIOS CÓMICS EN LA PRÓXIMA DÉCADA Y LAS PRIMERAS SEÑALES SON QUE LO VAN A HACER BIEN.
TAN BIEN, DE HECHO, QUE EL SIGNIFICADO DE CALIDAD "PROFESIONAL" PODRÍA ESTAR A PUNTO DE CAMBIAR.
POR ESO ESPERO QUE HAGAS ALGO MÁS QUE PONERTE A LA ALTURA DE MI GENERACIÓN DE PROFESIONALES...
...E INTENTES IR MÁS ALLÁ DE LO QUE NOSOTROS CONSEGUIMOS.

¡VUELVE ATRÁS EN ESTE LIBRO Y ENCONTRARÁS UNA DOCENA DE OPORTUNIDADES PARA IR MÁS ALLÁ DE LO QUE ESTÁ CONSIGUIENDO HOY EN DÍA NINGÚN DIBUJANTE DE CÓMICS!
ÉSE NO ES EL OBJETIVO QUE ALCANZAN TODOS LOS DIBUJANTES DE CÓMIC DE ÉXITO...
...ES EL OBJETIVO QUE LOS PROFESIONALES NO SUELEN ALCANZAR... ¡INCLUIDO YO!
AHORA TIENES LA OPORTUNIDAD DE EXPLORAR LAS TÉCNICAS NARRATIVAS INNOVADORAS QUE MI GENERACIÓN APENAS HA EMPEZADO A ENTENDER...
...PARA ENCONTRAR ALGO NUEVO QUE DECIR, Y DECIRLO CON VOZ CLARA Y FUERTE...
ELECCIÓN DE MOMENTO
ELECCIÓN DE ENCUADRE
ELECCIÓN DE IMAGEN
P
ELECCIÓN DE PALABRA
ELECCIÓN DE FLUJO
...PARA CREAR PERSONAJES CON VIDAS INTERNAS TAN PROFUNDAS Y APARIENCIAS EXTERNAS TAN VARIADAS Y FASCINANTES QUE COBRAN VIDA PROPIA.


ÉSTA ES TU OPORTUNIDAD DE EXPLOTAR EL PODER EMOCIONAL DE LAS EXPRESIONES FACIALES...
...Y LAS SEÑALES Y SÍMBOLOS DEL CUERPO HUMANO...
...Y UNIR PALABRAS Y DIBUJOS PARA CREAR IDEAS Y SENSACIONES QUE NINGUNO DE NOSOTROS SOÑÓ QUE EL CÓMIC PUDIERA PRODUCIR...


...Y LLEVARNOS A LUGARES DONDE NUNCA SOÑAMOS QUE EL CÓMIC PUDIERA IR.
USES LAS HERRAMIENTAS QUE USES...
...SEAN CUALES SEAN LAS PASIONES QUE TE IMPULSAN A CREAR...
...ÉSTA ES TU OPORTUNIDAD...
...¡DE HACER CÓMICS QUE HAGAN MORDER EL POLVO A LAS MEJORES OBRAS DE MI GENERACIÓN!
SI CREES QUE TIENES LO QUE HACE FALTA.

...SIEMPRE HA SIDO UNA **PÁGINA EN BLANCO...**


...PARA CADA NUEVA MANO QUE SE LE ACERCA.

NOTAS

CAPÍTULO 7: HACER CÓMICS

PÁGINA 244 - ¿ES UN BUEN TRABAJO?

A MÍ ME ENCANTA MI TRABAJO, PERO NO TODO EL MUNDO QUE HACE CÓMICS OPINA LO MISMO, Y NO CONOZCO NINGÚN HISTORIETISTA QUE LO CONSIDERE "FÁCIL".

CHRIS WARE ADVERTÍA A UN PÚBLICO DE POSIBLES HISTORIETISTAS: "TENÉIS QUE TRABAJAR MUY, MUY DURO. DIBUJAR CÓMICS EXIGE PRÁCTICAMENTE TODO TU TIEMPO LIBRE... PASARÁN DOS O MÁS DÉCADAS SIN QUE LO NOTES. TUS AMIGOS SE CASARÁN, TENDRÁN HIJOS, SE DIVORCIARÁN Y MORIRÁN, MIENTRAS QUE TÚ TRABAJAS EN TU HISTORIA GRÁFICA A CÁMARA LENTA. EL RITMO MEDIO DE TIEMPO DE TRABAJO A TIEMPO NARRATIVO REAL EN LA HISTORIA ES DE CUATRO MIL A UNO". LOS PROPIOS CÓMICS DE WARE SON EXTRAORDINARIAMENTE LABORIOSOS, PERO OTROS REPITEN SU DESESPERADO PRONÓSTICO, ESPECIALMENTE CHARLES SCHULZ, QUE SIMPLEMENTE DECLARÓ: "DIBUJAR CÓMICS TE DESTRUIRÁ; TE PARTIRÁ EL CORAZÓN".

YO ME QUEDO CON MI ACTITUD DE "ES UN TRABAJO MAJETE SI PUEDES CONSEGUIRLO", Y NO SOY EL ÚNICO, PERO TAMBIÉN ES IMPORTANTE SUBRAYAR EL "SI" EN ESA ALEGRE FRASE. EL NÚMERO DE DIBUJANTES DE CÓMIC QUE GANAN DINERO SUFICIENTE PARA MANTENER UNA FAMILIA ES MUY PEQUEÑO COMPARADO CON EL DE LOS QUE QUIEREN, Y EL TALENTO ENTRE LOS ASPIRANTES SE HA DISPARADO ÚLTIMAMENTE. SER BUENO YA NO ES SUFICIENTE. HAY QUE SER GENIAL.

PÁGINA 247, VIÑETAS TRES-CUATRO - EL MERCADO DE LOS WEBCOMICS

NINGÚN MERCADO ES TAN IMPREDECIBLE Y ESTÁ EVOLUCIONANDO TAN RÁPIDAMENTE COMO EL DE LOS WEBCOMICS. ESCRIBO ESTO EN PRIMAVERA, Y PARA CUANDO ESTE LIBRO SALGA EN OTOÑO, TODO PODRÍA HABER CAMBIADO. ALGUNAS COSAS SON CONSTANTES, SIN EMBARGO. LO MEJOR QUE PUEDES HACER PARA QUE SE FIJEN EN TI SIGUE SIENDO HACER UN BUEN TRABAJO QUE CONECTE CON TU PÚBLICO, SEGUIDO DE HACERLO CONOCIDO PARA AQUELLOS DIBUJANTES Y BLOGGERS QUE SUELEN LINKAR LAS COSAS QUE LES GUSTAN. CONOCE LA ESCENA COMO LECTOR Y TE RESULTARÁ MÁS FÁCIL UNIRTE A LA ESCENA COMO DIBUJANTE Y GUIONISTA.

AHORA MISMO, LOS CÓMICS DE MÁS ÉXITO DE LA RED SON LAS TIRAS DE HUMOR NATIVAS DE LA RED CON UN PÚBLICO LO BASTANTE GRANDE COMO PARA ATRAER ANUNCIANTES Y PATROCINADORES, PROMOCIONAR TÍTULOS IMPRESOS ASOCIADOS Y VENDER MERCHANDISING. LOS WEBCOMICS DE FORMATO LARGO, EQUIVALENTES EN INTERNET A LOS COMICS BOOKS Y LAS NOVELAS GRÁFICAS, HAN TENIDO MENOS ÉXITO PERO SIGUEN PROLIFERANDO.

LAS DESCARGAS PAGADAS, A PESAR DE UNA EXPLOSIÓN EN LA INDUSTRIA MUSICAL, SON MENOS COMUNES EN LOS WEBCOMICS EN LENGUA INGLESA EN ESTOS MOMENTOS, AUNQUE LOS EMPRESARIOS Y LOS HISTORIETISTAS (INCLUIDO YO), SEGUIMOS PROBANDO DIVERSOS MODELOS, Y HAY ALGUNOS MOVIMIENTOS SIGNIFICATIVOS EN EL MERCADO DE CÓMICS ASIÁTICO EN INTERNET.

INTENTARÉ CONDENSAR LA ESCENA ACTUAL EN MIS NOTAS EN INTERNET (Y MI AMPLIACIÓN EN INTERNET DE LA SECCIÓN DE TECNOLOGÍA, "CAPÍTULO 5 1/2"). DE MOMENTO, RECUERDA QUE NINGÚN MERCADO DEL CÓMIC ENCAJA MEJOR CON LA METÁFORA DEL TREN EN MARCHA DE LA PÁGINA 248 QUE LOS WEBCOMICS.

PENSAMIENTOS FINALES

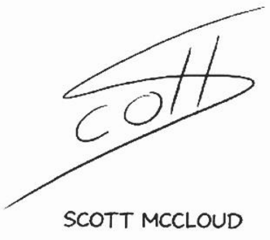
AL PRINCIPIO DE ESTE LIBRO DIJE QUE NO HAY NINGUNA REGLA QUE TENGAS QUE SEGUIR. SIN EMBARGO, SI SIENTES CURIOSIDAD, YO SÍ TENGO ALGUNAS REGLAS QUE INTENTO SEGUIR. AQUÍ TIENES CUATRO:

1. APRENDE DE TODO EL MUNDO
2. NO SIGAS A NADIE
3. PRESTA ATENCIÓN A LAS TENDENCIAS
4. TRABAJA COMO UNA BESTIA

NADIE TIENE TODAS LAS RESPUESTAS, INCLUIDO YO, PERO CREO QUE TODO EL MUNDO TIENE UNA PIEZA DEL ROMPECABEZAS. ESPERO QUE CONSIDERES ESTE LIBRO UN PUNTO DE PARTIDA, UNA GUÍA A LAS TENDENCIAS Y POSIBILIDADES QUE AL MENOS ESTE DIBUJANTE CREE VER AHÍ FUERA. MUCHOS DE MIS PARES NO ESTÁN DE ACUERDO CONMIGO SOBRE ALGUNOS DE ESTOS TEMAS. APRENDE DE TODOS NOSOTROS Y DECIDE POR TI MISMO QUÉ TE FUNCIONA MEJOR.

PODRÍAS IGNORAR TODO LO QUE HE ESCRITO Y SEGUIR PRODUCIENDO UN CÓMIC GENIAL. PODRÍAS SEGUIR TODAS LAS SUGERENCIAS QUE HE HECHO Y PRODUCIR UNA BASURA. NO HAY SUSTITUTO PARA EL INSTINTO Y LA INSPIRACIÓN. PERO SI ESTE LIBRO TE HA AYUDADO A MEJORAR LO PRIMERO O A REFORZAR LO SEGUNDO, A MÍ ME BASTA.

GRACIAS POR LEERME Y BUENA SUERTE,



SCOTT MCCLOUD

EN ALGÚN LUGAR DE ESTADOS UNIDOS, 2006

PARA MÁS NOTAS, EL "CAPÍTULO 5º", RECURSOS, LINKS, ACTUALIZACIONES, PONTIFICACIONES, FRASES ATROPELLADAS, NEGACIONES COBARDES Y DETALLES SOBRE LA DESCOMUNAL GIRA **MAKING COMICS** (LOS CINCUENTA ESTADOS ENTEROS, EMPEZANDO EN EL OTOÑO DE 2006... ¡O ESO ESPERAMOS!), VISITA:

WWW.SCOTTMCCLOUD.COM/MAKINGCOMICS

Bibliografía y lecturas sugeridas

Una auténtica bibliografía para este libro abarcaría miles de títulos, ya que la mayoría de las ideas en estas páginas proceden de leer cómics, no de libros sobre cómics. Sin embargo, confío en que la siguiente lista te resulte útil. Algunos de los libros me ayudaron directamente durante mi documentación. Muchos son sólo buenos libros que recomiendo.

Los primeros de la clase

Hay unos pocos libros que destacan de tal manera en sus respectivas materias que se convierten en lecturas básicas. Son estos:

Chelsea, David. *Perspective! For Comics Artists.* Nueva York: Watson-Guptill, 1997.

Eisner, Will. *El cómic y el arte secuencial.* Norma editorial, Barcelona, 1985.

Faigin, Gary. *The Artist's Complete Guide to Facial Expression.* Nueva York: Watson-Guptill, 1990.

Lee, Stan y John Buscema. *Cómo dibujar cómics al estilo Marvel.* Mr ediciones, Madrid, 1999.

Tuffe, Edward. *The Visual Display of Quantitative Information.* Cheshire: Graphics Press, 1987.

Los libros de Chelsea y Faigin son los más prácticos, ya que necesitarás su consejo en cada página que dibujes. El libro de Chelsea está en forma de cómic como éste y es muy revelador. Si alguna vez has tenido problemas para dibujar perspectivas, te los resolverá en un tiempo récord. El libro de Faigin sobre expresiones fue una gran ayuda para mí personalmente. Como en mi propia sección sobre expresiones, sin embargo, no te quedes colgado del estilo. Faigin no te dice cómo dibujar expresiones de ningún modo concreto, sino que sólo te ayuda a comprender cómo funciona el rostro, y lo hace extremadamente bien.

El libro de Eisner es un pilar sobre el que todos hemos ido construyendo a lo largo de los años. Su libro de 1996 *La narración gráfica* también está recomendado.

Lee y Buscema son mucho más específicos en su enfoque, pero si quieres comprender el estilo de cómics que ayudaron a definir en los 70, Cómo dibujar cómics al estilo Marvel cumple.

El libro de Tuffe es sobre diseño de información, no sobre cómics, pero sus ideas sobre la claridad y la comunicación son poderosas y persuasivas. Tuffe sabe que el buen diseño es algo más que elegir el logo correcto y explica muy bien por qué. *Visual Display* es el clásico que lo inició todo, pero sus libros posteriores *Envisioning Information* (1990) y *Visual Explanations* (1997) son igual de buenos.

Referencia general / Teoría

Blackbeard, Bill y Martin Williams. *The Smithsonian Collection of Newspaper Comics.* Washington, DC: Smithsonian Institution Press, 1977. Una recopilación clásica a gran tamaño de muchas de las primeras tiras de cómic. Podría estar en tu biblioteca si no puedes encontrar (o permitirte) una copia usada.

Dooley, Michael y Steve Heller. *The Education of a Comics Artist: Visual Narrative in Cartoons, Graphic Novel, and Beyond.* Nueva York: Allworth Press, 2005. Entrevistas con un amplio espectro de historietistas (incluido yo) y extraños pero interesantes vistazos al pensamiento de algunos de los mejores dibujantes que trabajan en la actualidad.

Gravett, Paul. *Graphic Novels: Stories to Change Your Life.* Nueva York: Collins Design, 2005. Formato gigante muy llamativo, pero Gravett es un estudioso serio de la escena y cubre mucho terreno (lo mismo vale para su libro sobre el manga citado más abajo).

Harvey, R. C. *The Art of the Comic Book.* Jackson: University Press of Mississippi, 1996. Ver también el libro de Harvey de 1994 *The Art of the Funnies.*

Schutz y Brownstein, editores. *Eisner/Miller.* Norma editorial, Barcelona, 2006. Dos gigantes del cómic americano, Will Eisner y Frank Miller, hablan de todo durante 352 páginas.

Más sobre manga

Deppey, Dirk, editor. *The Comics Journal nº 269.* Seattle: Fantagraphics, 2005. Varios ensayos interesantes sobre el manga en esta edición gigante del venerable TCJ.

Gravett, Paul. Manga: *Le era del nuevo cómic.* Grupo H. Kliczkowski, Madrid, 2004.

Schodt, Frederik L. *Manga! Manga! The World of Japanese Comics.* Tokio/Nueva York: Kodansha International, 1983. Un año después de que empezara a escudriñar las estanterías de Libros Kinokuniya en Nueva York (ver página 215), salió el libro de Schodt y contestó a muchas preguntas. Ver también su más reciente *Dreamland Japan.*

Shiratori, Chikao. *Secret Comics Japan.* San Francisco: Cadence Books, 2000. Una bonita antología de algunos cómics underground japoneses, recopilada por un antiguo editor de la influyente revista alternativa japonesa Garo.

Y sí, hay literalmente centenares de manuales prácticos dirigidos al estilo manga. Ojalá pudiera ayudarte a seleccionar, pero me cuesta identificar a los más destacados. Elige el que te parezca mejor. Pero fíjate sobre todo en lo que hay debajo de esos estilos.

Dibujar humanos

Bridgman, George. *Constructive Anatomy, Bridgman's Life Drawing, etc.* Nueva York: Dover Publications. Libros de dibujo de figura muy populares desde la década de 1920, todavía se usan hoy.

Darwin, Charles. *La expresión de las emociones en los animales y en el hombre.* Alianza editorial, Madrid, 1998. Publicado por vez primera en Gran Bretaña en 1872. Con amplias notas de Paul Ekman.

Ekman, Paul. *Emotions Revealed.* Nueva York: Henry Holt, 2003. Análisis profundo de las expresiones faciales. Escasas ilustraciones, pero todavía es útil para los dibujantes y una fuente clave para el libro de Gary Faigin.

Hamm, Jack. *Cartooning the Head and Figure.* Nueva York: The Putnam Publishing Group, 1967. No conozco ningún dibujante contemporáneo que quiera dibujar como Jack Hamm, pero todos adoramos sus simpáticos y obsesivamente detallados manuales y puede que tú también.

Morris, Desmond. *Manwatching.* Nueva York: Harry N. Abrams, 1977. (Descatalogado, pero que eso no te detenga). Si lo que sale en la página 111 te interesa, busca una copia de este apabullante libro de Morris de los años 70. En mi búsqueda de una guía del lenguaje corporal que fuera tan buena como los textos que encontré para las expresiones faciales me vi frustrado (la mayoría parecían más interesados en cómo ligar con mujeres en la máquina del café o con convencer al gerente de ventas regional de que eras un ganador), pero el libro de Morris, que tengo desde la universidad, sigue siendo una fuente de inspiración y deleite.

Escribir cómics

Gertler, Nat editor. Panel *One: Comic Book Scripts by Top Writers.* Thousand Oaks: About Comics, 2002. Muestras de diversos guiones de cómic en la forma en que fueron entregados al dibujante; el volumen siguiente, *Panel Two*, publica algunos de mis propios guiones de los 80.

O'Neil, Denis. *The DC Comics Guide to Writing Comics.* Nueva York: DC Comics, 2001. De la misma serie que las instrucciones para dibujantes de DC (ver más abajo).

Salisbury, Mark. Los secretos de los guionistas de cómics. La Factoría de Ideas, Madrid, 2002. No lo tengo, pero el de los dibujantes (ver más abajo) es bastante bueno y supongo que éste también lo será.

Herramientas y técnicas

Blair, Preston. *Cartoon Animation.* Laguna Hills: Walter Foster Publishing, 1995 (formato más compacto que el original que conseguí en los 70).

Collins, Sean T. editor. *How to Draw: The Best of Wizard Basic Training.* Congers: Wizard Entertainment, 2005. Básicamente el polo opuesto de este libro, pero ofrece una muestra digna de los estilos superheroicos mainstream contemporáneos, además de buenos consejos de veteranos inteligentes como Joe Kubert y Walt Simonson.

Guptill, Arthur L. *Rendering in Pen and Ink.* Nueva York: Watson-Guptill, 1997. Publicado originalmente en 1937. Recomendado por varios dibujantes con quienes contacté.

Loomis, Andrew. *Diversos títulos.* Paul Smith y otros dibujantes que conozco se adhieren a los libros de dibujo de figura de Andrew Loomis. La web SaveLoomis.org tiene vínculos con fuentes en internet para diversos títulos de Loomis.

Martin, Gary, con Steve Rude. *El arte del entintado.* La factoría de ideas, Madrid, 1999. Una respetada guía que algunos de mis corresponsales mencionaron. Tal vez esté descatalogado, pero todavía podrías encontrar alguna copia.

Norling, Ernest. *Perspective Made Easy.* Mineola: Dover Publications, 1999. Publicado por vez primera en 1939, este libro cumple con lo que promete. ¡Y es barato! Otro de los favoritos de Paul Smith.

Richardson, John Adkins. *The Complete Book of Cartooning.* Englewood Cliffs: Prentice-Hall, 1977. Aunque un poco anticuado, Drew Weing y yo tenemos buenos recuerdos de este libro inteligente y ecléctico que nos llamó la atención cuando estábamos aprendiendo a hacer cómics.

Salisbury, Mark. *Artists on Comics Art.* Londres: Titan Books, 2000. Interesantes conversaciones con dibujantes de cómics sobre sus técnicas.

Varios, *The DC Comics Guide to... (...Pencilling, ...Inking, ...Coloring and Lettering).* Nueva York: DC Comics, 2002-2004. Guías elegantes, bien hechas e informativas sobre técnicas mainstream modernas.

Walker, Mort. *The Lexicon of Comicana.* Port Chester: Comicana Inc., 1980. No es práctico, pero sí muy divertido.

Withrow, Steve y John Barber. Webcomics: *Tools and Techniques for Digital Cartooning.* Hauppauge: Barrons Educational Series, 2005. Una recopilación grande y espectacular de algunos de los historietistas más creativos de la red. Muy inclinada hacia los historietistas artistas excéntricos como yo, pero ofrece mucha información buena sobre herramientas y técnicas.

Para guías en internet, visitar:
www.scottmccloud.com/making comics

Créditos Artísticos

A menos que se indique lo contrario, el autor es también el propietario del copyright.

Página 5, viñeta 1: Lynn Johnston, *For Better or Worse*. David Mazzucchelli, *Batman: Year One* (con Frank Miller) © DC Comics. Art Spiegelman, *Maus: A Survivor's Tale*. Rumiko Takahashi, *Ranma ½* © Rumiko Takahashi/Shogakukan. David B., *Epileptic*. Demian 5, *When I am King* (www.demian5.com).
Página 25, viñeta 4: Jaime Hernandez, *Love and Rockets*.
Página 27, viñeta 6: Matt Feazell, de *Disney Adventures*/ Mickey Mouse ©/™ Disney.
Página 28, viñeta 4: Jason Lutes, *Jar of Fools*.
Página 29, viñeta 3: Craig Thompson, *Blankets*. **Viñeta 4:** Ho Che Anderson, *King*. Frank Miller, *Sin City*.
Página 30, viñeta 6: Imagen de Kelly Donovan utilizada con permiso. ¡Gracias, Kelly!
Página 31, viñeta 31: Derek Kirk Kim, *Same Diference and Other Stories*.
Página 47, viñeta 3: Eichiro Oda, *One Piece*. **Viñeta 4:** François Schuiten, *Zara* (con Luc) © Les Humanoides.
Página 56: Chester Brown, *Louis Riel*.
Página 68, viñetas 2-4: Personajes de *Zot!* © Scott McCloud. **Viñeta 5:** Dumbledore de *Harry Potter* de J. K. Rowling, Gandalf de *El Señor de los Anillos* de J. R. R. Tolkien, Obi Wan Kenobi de *Star Wars* © Lucasfilm.
Página 66: Steve Ditko, *Amazing Fantasy* n° 15 (con Stan Lee) © Marvel Entertainment Group.
Página 69, viñeta 4: Walt Kelly, *Pogo* © OGPI.
Página 70, viñeta 7: Rumiko Takahashi, *Ranma ½* © Rumiko Takahashi/Shogakukan.
Página 72, viñeta 1: Uderzo, *Asterix* (con Goscinny) © Dargaud. **Viñeta 2:** Yasuiti Osima, *Father and Son* (con Norio Hayasi). **Viñeta 3:** Jaime Hernandez, *Love and Rockets*. *Zot!* © yo. Personajes de *Sandma* de Neil Gaiman © DC Comics. Personajes de *The Fantastic Four* © Marvel Entertainment Group.
Página 79, viñeta 2: Craig Thompson, *Blankets*.
Página 100, viñeta 5: Art Spiegelman, *Maus: A Survivor's Tale*. Chris Ware, *Jimmy Corrigan: The Smartest Kid on Earth*. **Viñeta 6:** Jason Little, *Jack's Luck Runs Out*.
Página 106, viñeta 5: Bryan Hitch con Paul Neary/ Andrew Currie, *The Ultimates Volume 2* (con Mark Millar) © Marvel Entertainment Group. **Viñeta 6:** Chris Ware, *Jimmy Corrigan: The Smartest Kid on Earth*; R. Crumb, "Memories are Made of This", de *Weirdo* n° 22; Seth, *Clyde Fans Book One*; Eric Drooker, "Home" from *Flood*.
Página 115, viñeta 1: Heinrich Kley, boceto sin título. **Viñeta 2:** Jaime Hernandez, *Love and Rockets*. **Viñeta 4:** Tom Hart, *The Sands*.
Página 124: Preston Blair, *Cartoon Animation*.
Página 125: Jaime Hernandez, *Love and Rockets*. Mort Walker, *The Lexicon of Comicana*. Kyle Baker, *Kyle Baker Cartoonist: Volume 2*.
Página 126: Charles Schulz, *Peanuts* © United Media, Jaime Hernandez, *Love and Rockets*. Will Eisner, *City People Notebook*, *Contract with God* y *Famiy Matters*. Craig Thompson, *Blankets*.
Página 132: Spongebob SquarePants ™ Viacom.
Página 135, viñeta 7: Renée French, *The Soap Lady*. **Viñeta 8:** Patrick Atangan, *The Yellow Jar*.
Página 136, viñeta 3: (de arriba abajo) Junji Ito, *Uzumaki* © Junji Ito/Shogakukan; Jeff Smith, *Bone*; Tom Hart *Hutch Owen's Working Hard*, Chris Ware, *Acme Novelty Library*; James Sturm, *The Golem's Mighty Swing*; David B., *Epileptic*; y Vera Brosgol "I Wish..." de *Flight* n° 1.
Página 137, viñeta 3: David Mazzucchelli, *City of Glass* (con Paul Karasik) adaptación © Bob Callahan Studios.
Página 138, viñeta 7: Art Spiegelman, "Don't Get Around Much Anymore" de *Breakdowns*.
Página 139, viñeta 2: Steve Ditko, *Public Service Package*. **Viñeta 3:** Will Eisner, *A Contract with God*. David Chloe, *Slow Jams*. Chris Ware, *Jimmy Corrigan: The Smartest Kid on Earth*.
Página 140-141: Ver créditos para 135-139.
Página 142, viñeta 2: Will Eisner, *Comics and Sequential Art*. **Viñeta 4:** Posy Simmonds, *Gemma Bovery*. **Viñeta 6:** Peter Kuper, "Sex, Drugs, Rock 'n' Roll", de *Stripped*. Hope Larson y Lucy Knisley, *Letter from the Bottom of the Sea*.
Página 144, viñeta 2: Jack Kirby, *Fantastic Four* (con Stan Lee) © Marvel Entertainment Group. **Viñeta 3:** Patrick McDonnell, *Mutts*. **Viñeta 4:** Dave Sim, *Cerebus* (con Gerhard). **Viñeta 6:** Will Eisner, *Comics and Sequential Art*.
Página 145, viñeta 1: Dan Clowes, *Ghost World*. **Viñeta 2:** Jason Lutes, *Berlin*.
Página 149, viñeta 5: Leonardo Da Vinci, pedacito de *La Mona Lisa*; Jane Austen, pedacito de *Orgullo y prejuicio*.
Página 152, viñeta 5: Patrick McDonnell, *Mutts*.
Página 153, viñeta 1: Vincent Van Gogh, pedacito de *Noche de estrellas*; James Joyce, pedacito de *Ulises*.
Página 154: Will Eisner, *The Spirit*.
Página 155: David Choe, *Slow Jams*. Guy Delisle, *Pyongyang* © Guy Delisle y L'Association; Marjane Satrapi, *Persepolis* © Marjane Satrapi y L'Association.
Página 156, de arriba abajo: Will Eisner, *The Spirit*; Shawn McManus, *Sandman* (guión Neil Gaiman, rotulación Todd Klein) © DC Comics; Jordan Crane, *The Clouds Above*; Masashi Kishimoto, *Naruto*. Abajo a la derecha: Craig Thompson, *Blankets*.
Página 167, viñeta 1: Seth, *Clyde Fans Book One*.
Página 169, viñetas 1-3: Charles Schulz, *Peanuts* © United Media. **Viñeta 4:** Rick Geary, "The Age of Condos" de *At Home With Rick Geary*.
Página 171, viñeta 2: John Porcellino, *King-Cat Comics and Stories: Special Mini-Supplement to McSweeney's Quarterly Concern* n° 13. **Viñeta 3:** Debbie Drechsler, "Sixteen", de *Twisted Sisters* 2. **Viñeta 4:** Richard Mcguire, "ctrl" de *McSweeney's Quarterly Concern* n° 13. **Viñeta 5:** Gary Panter, *Jimbo in Purgatory*. **Viñeta 6:** Mariscal, "Crash" de *Read Yourself Raw*.
Página 179, viñeta 2: Hayao Miyazaki, *Nausicaa of the Valley of the Winds* © Nibariki/Tokuma Shoten.
Página 181: Derek Kirk Kim, *Healing Hands*; Edward Gorey, "The West Wing" de *Amphigorey*; John Porcellino, *King-Cat Comics and Stories: Special Mini-Supplement to McSweeney's Quarterly Concern* n° 13.
Página 182: Jeff Smith, *Bone*.
Página 186: Dibujo de Paul Smith (oh).
Página 193: Giorgio Cavazzano, *Walt Disney's World of the DragonLords* (con Byron Erickson) © Disney Enterprises.
Página 194, primera fila: Craig Thompson, *Blankets*; Marjane Satrapi *Persepolis* © Marjane Satrapi y L'Association; Jessica Abel, *La Perdida*. **Segunda fila:** Hope Larson, *Salamander Dream*; Charles Burns, *Black Hole*; Spike, *Templar, Arizona*. **Tercera fila:** R. Crumb, "The Crumb Family" de *The R. Crumb Handbook*; Jim Rugg, *Street Angel* (con Brian Maruca); Tom Hart, *Hutch Owen*. **Cuarta fila:** Dave Cooper, *Dan and Larry*; June Kim, "Sheep, Sheep, Sleep"; Megan Kelson, "The Pickle Fork", de *Scheherazade*. **Quinta fila:** Rick Geary, *At Home with Rick Geary*; Joos Swarte, "The Mirror" de *Raw* #5; Jason Shiga, *Double Happiness*. **Sexta fila:** Howard Cruse, *Stuck Rubber Baby*; Kris Dresen, *Encounter Her*; Toc Fetch, *...of the Most Pope Joey... Volume 5, n° 1: The Tenacious Facts of Life of a Norman*.
Página 196: Charles Dana Gibson, "The Education of Mr. Pipp" (1899).
Página 200: Viñeta 3: Vale, de izquierda a derecha, de arriba abajo (algunos quedaron oscurecidos cuando pegué el collage, mis disculpas a los historietistas rebanados) Greg Dean, *Real Life*; Steven Charles Manale, *Superslackers*; Tatsuya Ishida, *Sinfest*; Erika Moen, *DAR: A Super-Girly Top-Secret Comic Diary*; Tracy White, *Traced*; Matt Bayne, *Knights of the Shroud*; Barry Deutsch, *Hereville*; Tintin Pantoja, *Sevenplains*; Roger Landridge, *Hotel Fred*; Spike, *Templar, Arizona*; Neil Babra, *Imitation of Life*; Raina Telgemeier, *Smile*; Walt Holcombe, *Hails at Sea*; Paul Taylor, *Wapsi Square*; R. Stevens, *Diesel Sweeties*; Jason Turner, *Bright Morning Blue*; Scott Kurtz, *PvP*; Bill Mudron, *Pan*; Adrian Ramos, *The Wisdom of Moo*; Kean

Soo, *Jellaby*; Ursula Vernon, *Digger*; Demian 5, *The Truth about Elephants*; Dorothy Gambrell, *The New Adventures of Death*; Hum... el gran rectángulo... tal vez D. Merlin Goodbrey; James Kochalka, *American Elf*; Bryant Paul Johnson, *Teaching Baby Paranoia*; Jason Thompson, *The Stiff*; Mike Krahulik, *Penny Arcade* (con Jerry Holkins); Reinder Dijkhuis, *Courtly Manners* (con Geir Strom); Steven L. Cloud, *Boy on a Stick and Slither*; Kris Dresen, *Manya*; Chris Shadoian, *Streets of Northampton*; Shaenon Garrity, *Narbonic*; Chuck Whelon, *Pewfell* (con Adam Prosser); Derek Kirk Kim, *Half Empty*; Jenn Manley Lee, *Dicebox*; Kazu Kibuishi, *Copper*; Jeff Jacques, *Questionable Content*; Cat Garza, *Cuentos de la Frontera*; Dylan Meconis, *Bite Me*; James Turner, *Beaver and Steve*; Mitch Clem, *Nothing Nice to Say*; Lea Hernandez, *Texas Steampunk*; Christopher Baldwin, *Little Dee*; Faith Erin Hicks, *Ice*; Clio Chiang, *Cascadia*; Natasha Allegri, *Normal Life*; Jeffrey Rowland, *Wigu*; Nicholas Gurewitch, *Perry Bible Fellowship*; Les McClaine, *Jonny Crossbones*; John Allison, *Scary Go Round*; Rachel Hartman, *Return to the Mad Bun*; Steve Bryant, *Athena Voltaire* (con Paul Daly y Chad Fidler); Colin White, *Amicable Subversive*; Jonathan Rosenberg, *Goats*; Fred Gallagher, *Megatokyo*; Svetlana Chmakova, *Chasing Rainbows*. **Viñeta 4:** Steve Bryant, *Athena Voltaire* (con Paul Daly y Chad Fidler). **Viñeta 5:** James Kochalka, *American Elf*; Cat Garza, *Cuentos de la frontera*. **Viñeta 6:** Scott Kurtz, *PvP*; Mike Krahulik, *Penny Arcade* (con Jerry Holkins). **Viñeta 7:** John Allison, *Scary Go Round*; Dorothy Gambrell, *The New Adventures of Death*. **Viñeta 8:** Joe Zabel, *Fear Mongers*; Patrick Farley, *Delta Thrives*. **Viñeta 9:** Brian Clevinger, *8-Bit Theatre*; R. Stevens, *Diesel Sweeeties*.

Página 201, viñeta 2: Kazu Kibuishi, *Copper*. **Viñeta 3:** Drew Weing, *Pup*. **Viñeta 4:** Justine Shaw, *Nowhere Girl*. **Viñeta 6:** Demian 5, *When I am King*.

Página 210: Toc Fetch, *...of the Most Pope Joey...Volume 3, nº 1:The Tendaciously Sane Adventures of a Norman*.

Página 212, fila de abajo: Jim Woodring, *Frank*; Kyle Baker, *Undercover Genie, Volume One*; Joe Sacco, *The Fixer*; Chris Ware, *Jimmy Corrigan: The Smartest Kid on Earth*.

Página 213, fila de arriba: Jeff Smith, *Bone*; Rumiko Takahashi, *InuYasha*; Marjane Satrapi, *Persepolis*; Erik Drooker, *Flood*. **Segunda fila:** Osamu Tezuka, *Astroboy*; Herge, *Tintin* © Casterman; Charles Schulz, *Peanuts* © United Media; Phoebe Gloeckner, *A Child's Life*. **Tercera fila:** David B., *Epileptic*; Demian 5, *When I am King*.

Página 214, viñeta 5: Rumiko Takahashi, *InuYasha*.

Página 216, viñeta 1: Batman © DC Comics, *Astroboy* © Tezuka Productions. **Columna izquierda:** Yamasaki y Adachi, *Flower Comics Series* (título de la serie en japonés, lo siento); Ishii Isami, *750 Rider*; Osamu Tezuka, *Vampire*; Yasuiti Osima, *Father and Son* (con Norio Hayasi). **Columna derecha:** Shinji Mizushima, *Dokaben*; Yamasaki y Adachi, *Flower Comics Series*; Osamu Tezuka, *Dororo*; Keiji Nakazawa, *Gen of Hiroshima*; Riyoko Ikeda, *Rose of Versailles*.

Página 217, fila de enmedio: Shotaro Ishinomori, *Cyborg 009* (2 imágenes); Yasuiti Osima, *Father and Son* (con Norio Hayasi) (2 imágenes); Shinji Mizushima, *Dokaben*; Yoshihiro Tatsumi, "Disinfection", de *The Push Man and Other Stories*; H Sato, *Shonen Champion Comics Series* (título de la serie en japonés); Ishii Isami, *750 Rider*; Ryoko Ikeda, *Rose of Versailles*; Yasuiti Osima, *Father and Son* (con Norio Hayasi).

Página 218, viñetas 2-4: Osamu Tezuka, *New Treasure Island, Astroboy, Blackjack, Dororo, Princess Knight, Jungle Emperor, Buddha* © Tezuka Productions. **Viñeta 6, izquierda a derecha:** Katou Kazuhiko alias Monkey Punch, *Lupin III*; Yamasaki y Adachi, *Flower Comics Series* (título de la serie en japonés); Keiko Takemiya, *Toward Terra*; Shinji Mizushima, *Dokaben*; Kazuo Koike y Goseki Kojima, *Lone Wolf and Cub*; Katsuhiro Ohtomo, *Action Comics Series* (título de la serie en japonés) (con Toshihiko Yahagi); Shunji Sonoyama, *The Chief Clerk in His Prime*; Riyoko Ikeda, *Rose of Versailles*; Reiji Matsumoto, *Ghost Warrior*; Fujiko F. Fujio, *Doraemon*; Akira Toriyama, *Dr. Slump*; Camemaru y Takeshi Yoneda (creo, los créditos están en japonés), *Bottom Madonna*.

Página 219, viñeta 3: Craig Thompson, *Blankets*; Chris Ware, *Jimmy Corrigan, The Smartest Kid on Earth*; Chynna Clugston, *Queen Bee*; Derek Kirk Kim, *Same Difference*. **Viñeta 5:** Fred Gallagher, *Megatokyo*. **Viñeta 6:** Rumiko Takahashi, *InuYasha*; Moyocco Anno, *Sugar Sugar Rune*; Clamp, *Chobits*; Natsuki Takaya, *Fruits Basket*, Masashi Kishimoto, *Naruto*; Ai Yazawa, *Paradise Kiss*.

Página 220, viñeta 1: Natsuki Takaya, *Fruits Basket*. **Viñeta 2:** Diseño de página de "Everybody Wants my Girl", de Joe Simon y Jack Kirby, de la recopilación *Real Love*. **Viñeta 4:** Diseño de página de *Kodacha* por Miho Obana. **Viñeta 5:** Miwa Ueda, *Peach Girl*. **Viñeta 8:** Masashi Kishimoto, *Naruto*.

Página 221, viñeta 1: Masashi Kishimoto, *Naruto*. **Viñeta 3:** Eiichiro Oda, *One Piece*. **Viñeta 4:** Mark Bagley, Art Thibert y/o Dan Panosian, *Ultimate Spider-Man Volume One* (con Bill Jemas y Brian Michael Bendis). Viñeta 2: Edward Elric de *Full Metal Alchemist* © Hiromu Arakawa/Square Enix. **Viñeta 7:** Amy Kim Ganter, *Sorceress and Secretaries* © Amy Kim Ganter y Tokyopop.

Página 223, viñeta 1: Bryan Lee O'Malley, *Scott Pilgrim*.

Página 225, viñeta 3: Jack Kirby, *The Fantastic Four* (con Stan Lee) © Marvel Entertainment Group. **Viñeta 4:** Superman © DC Comics; esta viñeta podría haber sido dibujada por Curt Swan pero no había créditos artísticos en la recopilación donde la encontré.

Página 226, viñeta 1, círculo nº 1: Osamu Tezuka, *Astroboy* © Tezuka Productions. **Nº 2:** Shotaro Ishinomori, *Cyborg 009*. **Nº 3:** Masamune Shirow, *Appleseed*. **Nº 4:** Osamu Tezuka, *Princess Knight* © Tezuka Productions. **Nº 5:** Ryoko Ikeda, *Rose of Versailles*. **Nº 6:** Rumiko Takahashi, *Ranma ½* © Rumiko Takahashi/Shogakukan. **Nº 7:** Osamu Tezuka, *Dororo* © Tezuka Productions. **Nº 8:** Sampei Shirato, *Ninja Bucheicho*. **Nº 9:** Kazuo Koike y Goseki Kojima, *Lone Wolf and Cub*. **Viñeta 4:** Osamu Tezuka, *Phoenix*; Jack Kirby, *New Gods* © DC Comics.

Página 227, viñeta 1: Herge, *Tintin* © Casterman. **Viñeta 2:** Moebius, *Ouvres Completes Tome 2*; Jean-Claude Mézières, *Ambassador of the Shadows* (con Pierre Christin); Lewis Trondheim, *Mildiou* © Editions du Seuil. **Viñeta 3:** Hayao Miyazaki, *Nausicaa of the Valley of the Winds* © Nibariki/Tokuma Shoten. **Viñeta 4:** Jeff Jacques, *Questionable Content*; Mike Krahulik, *Penny Arcade* (con Jerry Holkins); Mitch Clem, *Nothing Nice to Say*; James Kochalka, *American Elf*; Eric Millikin, *Fetus-X*; Joe Zabel, *Fear Mongers*; Jeffrey Rowland, *Overcompensating*; Jenn Manley Lee, *Dicebox*; Dylan Meconis, *Bite Me*. **Viñeta 5:** The Hulk © Marvel Entertainment Group.

Página 230, izquierda: Hal Foster, *Prince Valiant* © King Features; Colleen Doran, *A Distant Soil*; P. Craig Russell, *Murder Mysteries* (con Neil Gaiman), texto © Neil Gaiman, adaptación e ilustraciones © P. Craig Russell. **Derecha:** Lynn Johnston, *For Better or For Worse*; Jack Kirby, *The Fantastic Four* (con Stan Lee) © Marvel Entertainment Group; Dan DeCarlo, *Betty and Veronica* © Archie Comics.

Página 231, izquierda: Art Spiegelman, "Ace Hole: Midget Detective", de *Breakdowns*; Kevin Huizenga, "The Sunset" de *Goriana*; Daniel Merlin Goodbrey, *The Formalist*. **Derecha:** Julie Doucet, *My New York Diary*; Jacques Tardi, "Manhattan", reeditado en *Read Yourself Raw*; R. Crumb, "I'm Grateful! I'm Grateful!" de *Weirdo* nº 25.

Página 233, viñeta 4: Milton Caniff, *Terry and the Pirates* © King Features. **Viñeta 5:** Art Spiegelman, *In the Shadow of No Towers*. **Viñeta 6:** Dave McKean, *Cages*.

Página 234, viñeta 5: Charles Burns, *Black Hole*. **Viñeta 6:** Jim Woodring, *Frank*.

Página 240, izquierda: Kim Jea Eun, *Soul to Seoul* © Kim Jea Eun/Daiwon C. I.; Doha Kang, *The Great Catsby*. **Derecha:** Hironori Kikuchi, "Gedatsu Man" © Hironori Kikuchi/Seirindo; Yuko Tsuno, "Swing Shell" © Yuko Tsuno/Garo; ambos reeditados en *Secret Comics Japan*.

Página 241: Yoshihiro Tatsumi, "Traffic Accident" de *The Push Man and Other Stories*.

Página 242: Mark Bagley, Art Thibert y/o Dan Panosian, *Ultimate Spider-Man Volume One* (con Bill Jemas y Brian Michael Bendis).

Página 246, viñeta 1: Charlie Brown ™ United Media; Calvin y Garfield ™ Universal Press Syndicate; Batman ™ DC Comics; Spider-Man ™ Marvel Entertainment; Betty ™ Archie Comics.

Índice

Abel, Jessica, 194, 208-209
Acceso a internet, 205
Adobe, 197-198, 202, 211
"Age of Condos, The", 169
Agotamiento en la mano, 199, 208, 211
Ala oeste, El, 181
Allegri, Natasha, 200
Allison, John, 200
Ambientes, 158-180, 182, 217, 227
Amphigorey, 181
Anatomía, 28, 104, 114-115
Anderson, Brent, 208
Anderson, Ho Che, 29
Anime, 219, 222-223
Animista, ver cuatro tribus de los cómics
Anno, Moyoco, 219
Appleseed, 226
Arakawa, Hiromu, 222
Arquetipos, 68, 123, 217
Arte digital, 198-207, 209
Artist's Complete Guide to Facial Expressions, The, 124
Aspecto coherente, 79
Astro Boy, 226
Atractivo superficial (dibujo virtuoso), 46-47, 50
Atangan, Patrick, 135, 140
Auster, Paul, 137
Autoedición, 206, 246

Babra, Neil, 200
Bagley, Mark, 221, 242
Baker, Kyle, 125, 242
Baldwin, Christopher, 200
Bande desinee, ver cómic europeo
Bayne, Matt, 200
B., David, 5, 136, 213
Betty (y Verónica), 122
Bissette, Steve, 57, 208, 211
Blair, Preston, 124
Bocadillos de diálogo, 101-102, 128-129, 142-145, 154, 156-157, 195, 202-203
Bocadillos de pensamiento, 155
Bogart, Humphrey, 30
Bolígrafo, 187, 193
Bolland, Brian, 210
Bordes
  bordes de viñeta, 195, 197
  colores sin bordes, 200-201
Borradores, 188
  goma, 190
  rosa, 190, 209
Boutros-Ghali, Boutros, 30
Bristol, papel de dibujo, 188-189, 196, 208-209
  acabado kid, 189
  acabado plate, 189
  acabado vellum, 189
Brosgol, Vera, 136
Brown, Chester, 55-56
Bryant, Steve, 200
Buffy la Cazavampiros, 30
Buffy y Spike, 122
Burns, Charles, 125, 194, 234

Calibrados, ver rotuladores técnicos
Cámara del lector, 24
Campbell, Joseph, 123
Caniff, Milton, 233
Carlitos y Snoopy, 126, 169
Cartoon Animation, 124
Cavazzano, Giorgio, 193
Chelsea, David, 172, 183
Chiang, Clio, 200
Chibis, 242
Chmakova, Svetlana, 200, 242
Choe, David, 139, 155
Ciudad de cristal, 137
Clamp, 219
Claridad, 37, 45, 47-48, 51-53, 55-57, 135
"Clase de maestros" del New Yorker, 125
Clasicistas, ver las cuatro tribus del cómic
Clem, Mitch
Clevinger, Brian, 200
Cloud, Steven L., 200
Clowes, Daniel, 145
Clugston, Chynna, 219, 241
Color, 193, 200-201
  papel, internacionalmente, 240-241
  comparación expresiones faciales, 83-85, 125
Combinaciones palabra/imagen, 130-141, 149, 155, 157
  duales, 130, 135, 140-141
  interdependientes, 130, 137, 140-141
  intersectivas, 130, 136, 140-141
  montaje, 130, 139, 140-141, 155, 157
  paralelo, 130, 138, 140-141
  dibujos específicos, 130, 133-134, 140-141, 157
  palabras específicas, 130-133, 140-141, 155, 157
Comedia, 224
Comic books, 5, 128, 200, 246, 255
Cómic de 24 horas, 57
Cómic y el arte secuencial, El, 2, 142
Comicraft, 202
Cómics, 1-255
Cómics alternativos, 56, 106, 219, 246
Cómics chinos, 240
Cómics coreanos, 240
Cómics en internet, ver webcomics
Cómics europeos, 5, 54, 156, 168, 227, 240-243
Cómics impresos, 5, 203, 206-207, 209, 223, 243
Cómics japoneses, ver Manga
Cómics mainstream, 220, 241
Comunicación visual, 81
Conflicto, interno contra externo, 67
Construcción de mundos, 158-183, 242
Contraste gráfico, 46, 50
Cooper, Dave, 194
Corman, Leela, 208
Crane, Jordan, 156
Crilley, Mark, 208
Cruse, Howard, 194, 208, 210-211
Crumb, R., 106, 194, 231, 243
Cuatro Fantásticos, 72, 123-124
Cuatro tribus del cómic, 229-239, 243
  animistas, 122, 230, 232-239, 243
  clasicistas, 230, 232-239, 243
  formalistas, 231-239, 243
  iconoclastas, 231-239, 243
Cuchillo X-acto, 189, 209
Cuchillos, 188
Currie, Andrew, 106
Cutting mats, 209
Cyborg 009, 226

Daly, Paul, 200
Daredevil, 154
Darger, Henry, 122
Darwin, Charles, 82, 124
DC Comics, 210, 215-216, 241

Dean, Greg, 200
DeCarlo, Dan, 230
Delisle, Guy, 155
Demian Five, 5, 200-201, 213
Desequilibrio y descontento, 104, 109-111, 126
como gesto de la mano, 112
Deutsch, Barry, 200
Dewan, Brian, 57
Dewan, Ted, 57, 208
Diagonales, 46, 48, 50, 54-55
Diálogo/conversación, 31, 41-44, 127, 137, 212
Dibujar del natural, 28, 177, 181
Dibujo de figura, 114-115
Dijkhuis, Reinder, 200
Disco duro de seguridad, 205
Diseño de página, 38, 174, 196-197, 220
Diseño de personajes, 4, 62-79, 120, 216, 249
Disfraces, 75
Distancia y relaciones, 104, 107-108, 111-112, 126, 198
Distinción visual, 63, 70-73, 78
Ditko, Steve, 66, 139
Documentación, 176-177
"Domingo por la tarde en la isla de La Grande Jatte", 123
Donovan, Kelly, 30
"Don't Get Around Much Anymore", 138
Doran, Colleen, 230, 242
Dororo, 226
Dramacon, 242
Drawn & Quarterly, 241
Drechsler, Debbie, 171
Dresen, Kris, 194, 200, 208, 210
Drooker, Eric, 106, 213
Doucet, Julie, 231
Dumbledore, 68

Ebony, 124
Editor, 206, 246
Efecto Madagascar, 241
Efecto máscara, 182-183, 216
Efectos atmosféricos, 201
Efectos expresionistas, 216, 220, 241
Einstein, Albert, 27
Eisner, Will, 2, 73, 123-124, 126, 139, 141-142, 144, 154, 156, 210, 243
Ekman, Paul, 82, 124
Elección de:
flujo, 10, 32-39, 42, 45, 53-54, 57, 173, 249
encuadre, 10, 16, 19-25, 37-43, 45, 53, 56-57, 173, 249
imagen, 10, 26-29, 37-40, 43, 53, 57, 173, 249
momento, 10, 11-18, 37-40, 43, 45, 53, 56, 173, 249
palabra, 10, 30-31, 37-39, 42-43, 53, 173, 249
Elevación y estatus, 104-106, 111, 126
Emoción, 29, 76, 125, 150, 220, 241
básicas (primarias), 82-86, 89, 93
Encuadre (tamaño y forma), 24, 46, 50, 54
Entender el cómic, 54, 122, 130, 154, 156-157, 180, 182, 216, 240-241, 243
Entintado, uso del término, 55
Equilibrio (ver tamién desequilibrio y descontento)
entre palabras e imágenes, 128-129, 153
en la elección de encuadre, 19
Equipos guionista-dibujante, 129, 148-149, 157
Escáner, escanear, 204-205, 209
Espacio personal, 107, 117
Estereotipos, 69, 124
Estilo, 212-214
Estilos del cómic norteamericano, 5, 167, 219, 227, 240-241, 243, 246
Estrategias gráficas, 94
Exageración, 46-48, 94, 97
Expresión, 29, 37, 46-47, 63, 74-78, 100, 144
simbólica, 96-97
Expresiones faciales, 4, 62, 76, 80-101, 103, 116, 120, 124, 126-127

Faigin, Gary, 92, 124
Falta de equilibrio, 109
Farley, Patrick, 200
Fetch, Toc, 194, 208, 210
Fidler, Chad, 200
Fleener, Mary, 208
Flexo articulado, 188-189, 208
Flight Anthology, 242
Fondos, 50, 178, 180, 201, 216
Formalista, ver las cuatro tribus del cómic
Foster, Hal, 230
Fotocopiar, 209
French, Renee, 135
Frodo (y Gollum), 122
Fuentes, 195, 203

Gaiman, Neil, 72
Gallagher, Fred (alias Piro), 200, 219
Gambrell, Dorothy, 200
Gandalf, 68
Ganter, Amy Kim, 222, 242
Garner, Jennifer, 154
Garrity, Shaenon, 200, 208, 211
Garza, Cat, 200
Geary, Rick, 169, 194
Géneros, 54, 214, 216, 218-221, 224-228, 240-242
Gesto y comunicación, 103-104, 112-115, 119
Gibbons, Dave, 180
Gibson, Charles Dana, 196
Gloeckner, Phoebe, 213
Gollum (y Frodo), 213
Goodbrey, Daniel Merlin, 200, 231
Gorey, Edward, 181
Grabadora de DVD, 205
Guerra, Pia, 208-209
Guías, 195, 211
Guión completo, 38, 197
Guiones, 149, 157
Gurewitch, Nicholas, 200

Hamm, Jesse, 211
Hardware, ver ordenadores
Harry Potter, 243
Hart, Tom, 115, 136, 194, 208
Hartman, Rachel, 200
Harvey, R. C., 128, 154
Herge, 213, 227, 242
Hernandez, Gilbert, 123
Hernandez, Jaime, 25, 72, 115, 125-126
Hernandez, Lea, 200, 242
Héroe de las mil caras, El, 123
Herramientas, 4, 181, 184-211, 251
Herramientas virtuales, 198
Hick, Faith Erin, 200
Hiper-realismo, 55
Historia de la vida, 64-66, 127
Historia de origen, 66
Hitch, Bryan, 106
Holcombe, Bryan, 200
Holkins, Jerry (alias Tycho), 200, 227
Horrocks, Dylan, 208
Huizenga, Kevin, 231

Iconoclasta (ver cuatro tribus del cómic)

Idea/tema unificador, 69
Ikeda, Riyoko, 216-217, 226, 241
Impresora, 205
Inclinación, 19
Inflexión vocal, 99
Info-cómics, 135
Inspector Javert (y Jean Valjean), 122
Intensidad, 45-53, 55, 57, 99
In The Realms of the Unreal, 122
Investigadores de lo Desconocido, 124
Ishida, Tatsuya, 200
Ishinomori, Shotaro, 217, 226
Ito, Junji, 136

Jack's Luck Runs Out, 100
Jacques, Jeff, 200, 227
Jane (y Tarzán), 122
Jansson, Tove, 242
Jean Valjean (e Inspector Javert), 122
Jimmy Corrigan, 56, 100, 106
Johnson, Bryant Paul, 200
Johnson, R. Kikuo, 208, 211
Johnston, Lynn, 5, 230
Jung, Carl, 68, 123, 235

Kang, Doha, 240
Karasik, Paul, 137, 141
Kelly, Walt, 69
Kelso, Megan, 194, 208
Kibuishi, Kazu, 200-201, 208
Kikuchi, Hironori, 240
Kim, Derek Kirk, 31, 181, 208, 200-211, 219, 241
Kim, Jea Eunn, 240
Kim, June, 194, 208
Kirby, Jack, 54, 72, 123-124, 144, 148, 220, 225-226, 230, 243
Kishimoto, Masashi, 156, 219, 220-242
Klein, Todd, 156
Kley, Heinrich, 115
Knisley, Lucy, 142
Kochalka, James, 200, 227
Kodomo, 242
Koepp, David, 122
Kojima, Goseki, 226
Krahulik, Mike (alias Gabe), 200, 227
Kuper, Peter, 142
Kurtz, Scott, 200

Langridge, Roger, 200
Lámparas halógenas, 208
Lápices, 188-189, 201, 209
  portaminas, 190, 209
  Mirado F2.5 School, 209
  azul no reproducible, 190, 209
  Venus Velvet HB Yellow, 209
Lappan, Bob, 145
Larson, Hope, 142, 194, 208-209
Lasky, David, 208, 210
Leave It to Chance, 186
Lee, Jenn Manley, 200, 208, 227
Lee, Stan, 66, 72, 123-124, 148, 225
Lenguaje corporal, 4, 37, 62, 76, 102-120, 126-127, 144, 221
León, hambriento, 11-14, 20, 51
Lexicon of Comicana, The, 125
Libros Kinokuniya, 215-216, 241
Limpiador ultrasónico, 209
Líneas del horizonte, 170
Linus (de *Carlitos y Snoopy*), 126
Little, Jason, 100, 208-210
Lobo Solitario y Cachorro, 226, 242

Lois Lane (y Superman), 122
Louis Riel, 55-56
Lucas, George, 123
Lucy (de *Carlitos y Snoopy*), 126
Lutes, Jason, 28, 145

Macs (ordenadores Apple), 196, 204, 211
Madden, Matt, 208
Mago de Oz, El, 122
Manale, Steven Charles, 200
Manga, 5, 54, 97, 123, 166, 180, 182, 214-223, 227, 239-241, 243, 246-248
  Josei, 242
  Shojo, 220-221, 240-242
  Shonen, 220-221, 240-242
  Seinen, 242
Manos, 112-113, 117, 119
Mariscal, 171
Marvel Comics, 66, 241
Maus: Historia de un superviviente, 56, 100, 187
Mazzucchelli, David, 5, 137, 141
McClaine, Les, 200
McDonnell, Patrick, 144, 152
McGuire, Richard, 171
McKay, Windsor, 124
McKean, Dave, 233
McManus, Shawn, 156
McNeil, Carla Speed, 208, 210
Meconis, Dylan, 200, 227
Mercury, Freddie, 30
Mezieres, Jean-Claude, 227
Mesa de luz, 209, 211
Mesas, 205, 208
Mignola, Mike, 211
Miguel Ángel, 29, 186
Miller, Frank, 29, 242
Milliken, Eric, 227
Mini-cómics, 206
Miyazaki, Hayao, 179, 227, 240-241
Mizushima, Shinji, 216
Modelos, 94
Hojas modelo, 74-77, 79, 124
Moebius, 175, 227, 242
Moen, Erika, 200
Montajes, 216, 220-221
Monitor, 204
Moore, Alan, 148, 157
Movimiento subjetivo, 216, 218, 221, 240
Mudron, Bill, 200
Músculos faciales, 92-93

Nakazawa, Keiji, 216
Narración gráfica, La, 73
Narrativa, 3, 215-223
Naruto, 242
Navegación en internet, 201
Neary, Paul, 106
Neufeld, Josh, 208
Nickerson, Al, 208
Ninja Bucheicho, 226
Nirvana, 242
Normal Life, 200
Novelas gráficas, 5, 54, 56, 69, 79, 128, 167, 219, 240-241, 246, 248, 255
Nueva Isla del Tesoro, 218
Nueva York, 210-211
Manhattan, 215
Rockefeller Center, 215

Obana, Miho, 219, 220
Obi-Wan, 68

Oda, Eiichiro, 221
Oel, 242
Olivia (y Popeye), 122
O'Malley, Bryan Lee, 223, 242
Onomatopeyas, 128-129, 139, 146-147, 157
Ordenadores
coste, 204-205
como "herramientas", 207
Original, 196
Osima, Yasuiti, 72, 216-217
Otomo, Katsuhiro, 241

Palabra escrita, 96
Palabras y dibujos, 128-157
Panosian, Dan, 221, 242
Panter, Gary, 171
Pantoja, Tintin, 200
Papel, 208, 211
Parecido frente a significado, 96
Participación del lector, 217-223
Patrones de habla, 76
Pencilling
uso del término, 55
herramientas para, 190
Pequeñas editoriales, 206, 246
Persépolis, 56
Perspectiva, 28, 170-176, 183
occidental, 170, 172
Perspectivas extremadamente profundas, 46, 48, 50, 55, 163, 165, 171, 201
Perspective! for Comic Book Artists, 172
Personajes icónicos, 216-217, 240
Pinceles (ver también marta), 188-189, 193-198, 210-211
Aitoh, 210
rotuladores pincel, 210
rotuladores copic, 210
Kuretake, 210
Pentel de bolsillo, 210
Pinceles de marta, 191-192, 209-210
Sakura Pigma, 210
Windsor-Newton Sceptre Gold, 208
Loew-Cornell amarillo, 208
Zebra, 303, 310
Pincel de fieltro, 210
Pini, Wendy, 242
Pintura persa, 171
Plano de situación, 22-23, 37, 40-41, 117, 160-168, 180, 183
Plano medio, 40, 44, 51, 54, 160
Plantilla de rotulación Ames, 189, 195, 211
Pluma de cuervo (ver también plumillas), 192, 210-211
Plumas, 188-189, 196-198
Pilot Precise "v7" rolling ball, 208
Plumillas, 192-195, 210
pluma de cuervo, 210
Hunt, 210
Nikko, 210
Rotring Art, 210
Speedball, 210
Tachikawa, 210
Zebra, 210
Popeye (y Olivia), 122
Porcellino, John, 171, 181
Poses, 46, 47, 50, 77, 103, 127
Postura, 48, 117
Power of Myth, The, 123
Primeros planos, 20, 22, 40, 42, 51, 54, 74, 160, 178, 198
Princesa Caballero, 226
Príncipe Comosellame (y la Sirenita), 122
Programas de creación de páginas web, 205, 211
Programas gráficos, 204-205
Promedio emocional, 99, 143
Prosser, Adam, 200
Publisher's Weekly, 242
Punta de fieltro, 192
Punta fina rolling ball negro, 185
Punto de fuga, 170-171
Puntos, 194

Quanto comics, 57
Queen Bee, 241
Quinn (de *Ciudad de cristal*), 137

Raimi, Sam, 122
Ramos, Adrian, 200
Ranma ½, 226, 242
Realismo, 94, 97
Recorte, 19
Reducción para imprenta, 190
Referencia fotográfica, 94, 181-182
Referencias realistas, 95, 181-182
Regla de borde recto, 188-189
Regla T, 188-189, 195, 208
Rehr, Henrik, 208
Rivera, Paulo, 208
Ronin, 242
Rosa de Versalles, 226, 241
Rosenberg, Jonathan, 200
Roshell, John, 202
Rotulación, 197, 202-203, 208, 211
Rotuladores, 188, 193-194, 210
Rotuladores pincel, 192
Rotuladores técnicos (o calibrados), 192-195, 199, 209-210
Alvin Penstix, 210
Copic's Fixed-Width Multiliners, 211
Koh-I-Noor Radipograph, 210
Pigma Microns, 210-211
Rotring, 210
Staedtler, 210
Sharpies, 211
Rowland, Jeffrey, 200, 227
Rude, Steve, 208
Rueda de proporciones, 209
Rugg, Jim, 194
Ruptura de la cuarta pared, 33, 46, 48, 50
Russell, P. Craig, 230

Sacco, Joe, 212
Samurai, 226
Sandman, reparto, 72
San serif frente a serif, 202
Sangre, 162-163
Satrapi, Marjane, 56, 155, 194, 213
Scholastic, 241
Schuiten, François, 47, 242
Schultz, Charles, 126, 169, 213, 243, 255
Scott Pilgrim, 242
Sellos y pinceles basados en patrones, 199
Sensación de espacio, 23, 158-169, 216
Seth, 106, 167
Seurat, Georges, 123
Shadoian, Chris, 200
Shakespeare, 224
Shaw, Justine, 201, 208-209
Shiga, Jason, 194
Shirato, Sampei, 226
Shirow, Masamune, 226
Significado frente a parecido, 96

Silla de dibujo, 188
Sillón de dibujo, 205, 208
Sim, Dave, 144
Sim, Los, 171
Simbolismo, 94, 96-97
Simetría, 58-60, 109, 122
Simmonds, Posy, 142
Simplificación, 94, 97
Sindicatos, 246
Sirenita (y príncipe Comosellame), 122
"Slow Jams", 155
Smith, Jeff, 136, 182, 213
Smith, Paul, 186-187, 208-209
Software
    coste, 204-205
    programas de dibujo, 205
    Dreamweaver, 211
    Golive, 211
    Illustrator, 197, 202, 211
    programas de pintura, 205
    PhotoShop, 197-198, 211
"Sopa de gran pena", 123
Sorcerers and Secretaries, 242
Soo, Kean, 200
Spiderman, 66
Spider-Man la película (2002), 122
Spiegleman, Art, 5, 56, 100, 138, 187, 231, 233
Spike (dibujante), 194, 208, 200, 210
Spike (personaje), 122
Spirit, The, 124
Starlin, Jim, 123
Star Wars, 123
Stevens, R., 200
Strom, Geir, 200
Sturm, James, 136, 141
Superhéroes, 54, 66, 127, 144, 148, 216, 225, 240, 242-243
Superman (y Lois Lane), 122
Swan, Curt, 225
Swarte, Joost, 194
Szykowny, Heidi, 156

Tablero de dibujo, 188, 196-197, 208
Tablet PCs, 211
Tableta/monitor, 197, 204, 211
    monitor Wacom Cintiq, 211
Tabletas gráficas, 204
Takahashi, Rumiko, 5, 70, 123, 213-214, 219, 226, 242
Takaya, Natsuki, 220
Tardi, Jacques, 231, 242
Tarzán (y Jane), 122
Tatsumi, Yoshihiro, 241
Taylor, Paul, 200
Tegelmeier, Raina, 200
Textos de apoyo, 128, 155
Tezuka, Osamu, 123, 213, 216, 218, 226, 241
Thibert, Art, 221, 242
Thompson, Craig, 29, 79, 126, 156, 194, 210, 219, 241
Thompson, Jason, 200
Tijeras, 188-189
Tinta, 188, 191-193, 205, 211
    tinta Deleter y pintura blanca, 211
    Higgins Black Magic, 211
    Speedball Super Black, 211
Tintín. 156, 227
Tío Jack, 182
Tiras de prensa, 5, 54, 124, 128, 169, 246
Tono, 29
Tono de libro infantil, 135
Topffer, Rodolphe, 124
Tragedia, 224
Tramas, 194
Transición analógico a digital, 205-207
Transiciones viñeta-a-viñeta
    acción-a-acción, 15-16, 18, 37, 42
    aspecto-a-aspecto, 15, 17-18, 37, 166, 216, 240
    general, 15, 56
    momento a momento, 15-16, 18, 37
    non-sequitur, 15, 17, 37
    escena a escena, 15, 17-8, 22, 30, 37
    tema a tema, 15-16, 18, 37
Trazo, 45, 191-192, 197-200, 209, 212, 226
    carácter, 191
    precisión, 191
    variación, 191
    grosor, 191
Triángulo, 188-189
Trondheim, Lewis, 227
Tsuno, Yuko, 240
Turner, Jason, 200
Twain, Mark, 27

Uderzo, 72, 242
Ueda, Miwa, 220
Ultimate Spider-Man, 242

Ventiladores Clyde, 167
Vernon, Ursula, 200
Veronica (y Betty), 122
Vida interior, 63-69, 120, 249

Walker, Mort, 125
Ware, Chris, 56, 100, 106, 125, 136, 139, 212, 219, 241, 255
Warlock, 123
Watchmen, 180
Webcomics, 5, 54, 200-201, 203, 206, 211, 219, 223, 227, 241, 243, 247, 248, 255
Weing, Drew, 208-209, 210
Whelon, Chuck, 200
White, Colin, 200
White, Tracy, 200
Windsor-Newton, 208-209
Woodring, Jim, 212-234

Xander (de *Buffy la Cazavampiros*), 30
X-Men, 186

Yamasaki & Adachi, 216
Yang, Gene, 208, 211
Yazawa, Al, 219

Zabel, Joe, 200, 227
Zot!, 68, 72, 210

Otras obras del autor publicadas en castellano

Entender el cómic
(2005, Astiberri)

La revolución de los cómics
(2001, Norma editorial)

"¡Bravo!... Entender el cómic es un hito en su género y una profunda reflexión acerca de la validez del cómic como medio. Quienquiera que esté interesado en esta forma literaria debe leerlo."

- Will Eisner

"Con Entender el cómic, de Scott McCloud, ha comenzado el debate sobre qué es el cómic y, más importante aún, sobre lo que puede ser. Si lees, escribes, enseñas o dibujas cómics; si quieres hacerlo; o, simplemente, si quieres ver a un maestro dando una clase magistral, tienes que leer este libro."

- Neil Gaiman

"¡Hábilmente camuflado como un cómic de fácil lectura, la obra de Scott McCloud pone de manifiesto el lenguaje secreto de la historieta, al tiempo que revela, como por casualidad, secretos acerca del tiempo, el espacio, el arte y el cosmos! Es el cómic más inteligente que he leído en mucho tiempo. ¡Bravo!"

- Art Spiegelman

"Entender el cómic es, sencillamente, el mejor estudio del medio del cómic que he visto nunca."

- Alan Moore

"...un trabajo emocionante y excepcional que utiliza el cómic de forma ingeniosa para explicar el propio medio."

- Publisher's Weekly

www.scottmccloud.com/makingcomics

www.scottmccloud.com/makingcomics